

笑って泣いてしゃべりまくる！
とってもおかしな
3Dマジカルボイスロープレ！！



12月3日発売 5,500円
ロープレゲーム ©1993 SEGA/COMPILE
“ぶよぶよ”でおなじみのかわいいキャラクターたちが、ダンジョンタイプの3Dロープレゲームで登場。サンプリングボイスや、主人公の状態が表情でわかるファジーパラメーター、オートマップリングなど、ウレシイ機能いっぱいだ！



いつでもどこでもカラーが楽しい
ゲームギア
GAME GEAR
ゲームギア



●ゲームギアソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。 ●画面はハメコミ合成です。 ●チューナーバックは別売ります。

ゲームギアソフト

なぜぶよ 2

12月10日発売予定
4,500円(予定)
クイズ・パズルゲーム

考える そしてハマれ。

とどまるトコロを知らないぶよぶよ人気は、ユーザーから問題を募集するという大胆な企画まで生んだ。全200問の他に、自分で問題を作る“エディット機能”で、未永く遊べるクイズ・パズルゲームだ。

●セガはリーグ・ジェフユニテッドを応援します。
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
第一販売事業所 〒144 東京都大田区東糎谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

©1993 SEGA/COMPILE

モドを選んで下さい。
なぜぶよ
まどういっ

QUEST 001
15連勝
すべし

定価1,280円(本体1,243円) 雑誌18362-12 T1018362121287

ALL ABOUT
シリーズ
2

ABOUT
ALL

ぶよぶよ

スタジオイベントスタッフ・編

電波新聞社

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT 2
シリーズ Vol.

ALL ABOUT

ぶよぶよ

世界一の「ぶよらー」になれ！

大会優勝&準優勝の業界最強スタッフが
『ぶよぶよ』のあらゆるテクニックと秘密を徹底解剖

全機種版に対応

- スーパーファミコン
- メガドライブ
- ゲームギア
- PCエンジン
- アーケード
- ファミコン
- PC-9801
- MSX2



ぶよぶよ全曲楽譜集

スタジオイベントスタッフ・編

特別掲載
小説「バトル・オブ・ぶよぶよ」
山下章

出た!!!

ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

マイコンBASICマガジン別冊



スタジオイベントスタッフ・編

大姉計を復たベーマガの別冊シリーズが
今ここに完全復活!!

★超スクープ!! 餓狼伝説SPECIAL情報!!
★ゲームセンターで大人気の対戦格闘ゲームの魅力を満載! 設定資料もたっぷり!
★全9作品98キャラクターのデータを完全掲載! エンディングまでトロッと見せるぞ!!
★ワールドヒーローズ2の開発手記なども載っている!

格闘ゲームファンによる、格闘ゲームファンのための一冊だ!!
ALL ABOUTシリーズⅠ
オールアバウト対戦格闘ゲーム
A5判208ページ 定価1,480円 好評発売中
★掲載ゲーム ■ストリートファイターIIダッシュターボ
■ワールドヒーローズ2 ■餓狼伝説2 ■ファイターズヒストリー
■マーシャルチャンピオン ■ナックルハッズ ■餓狼伝説
■ワールドヒーローズ ■龍虎の拳
スタジオイベントスタッフ・編

株電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-1
TEL 03-3445-6111 FAX 03-3444-7511

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.7

Dragon Buster

ドラゴンバスター namco

かつて、この世で最も美しく平穏な国と詠われたローレンス王国。人々は森や山の精霊たちと共存し、この平和が永遠に続くと思っていた。が、嵐の神の使いとして崇められていたドラゴンの突然の反乱で、ローレンス王国は混乱に陥ることになる。国民に愛されている王女セリアを誘拐したドラゴンは、王女の身柄と引き換えに王国のすべてを要求してきたのだ。横暴なドラゴンの脅迫に絶望した国民の前に一人の若者が現れた。彼の名前はクロービス。ドラゴンを倒し、王女セリアを救った一本の剣をたずさえて、彼は旅立った。



12月10日発売

あのアーケードゲームの名作『ドラゴンバスター』がX68000上について登場!

ドラゴンバスターは、1984年ナムコの作品です。主人公・クロービスを操作して、ラウンド・マップを進み、待ち受けるドラゴンを倒していくゲームです。最初のアイテムは1本の剣のみですが、行く先々で手に入るアイテムでパワーアップしていくことができます。キミはドラゴンに捕らえられたローレンス王国王女セリアを救出することができるか!!

©1984 1993 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

X68000/68030 5インチ2HD 1枚
標準価格5,300円(税別)

発売元: 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111(大代表)
企画・開発: マイコンソフト株式会社 〒530 大阪府北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) TEL 06-203-2827
東京本社 03-3445-6111(大代表) 札幌支局 011-641-5591 関東総局 0273-26-3206 名古屋支局 052-261-4541 神戸支局 078-391-5885 下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表) 仙台支局 022-227-7211 松本支局 0263-36-2268 金沢支局 0762-63-6661 広島支局 082-228-5581 熊本支局 096-380-7500
西日本本社 092-431-7411(大代表) 新潟支局 025-245-2526 静岡支局 054-254-8405 京都支局 075-221-8021 高松支局 0878-61-3111 鹿児島支局 0992-26-3630

ALL ABOUT

ふよふよ



ALL ABOUT ぷよぷよ

第1章 ぷよぷよの基礎知識

5



ルール・オブ・ぷよぷよ

6

最大の敵 “おじゃまぷよ”

8

得点計算とおじゃまぷよ算

12

機種ごとのちがい

14

第2章 対戦でとにかく勝つ[ふたりでぷよぷよ]

23



「ふたぷよ」こそ『ぷよ』の神髄だ！

24

これさえマスターすればキミも勝てる！「階段積み」

26

実践!! 「階段積み」はこうやれ！

30

仕掛けを作動させたあとのテクニック

36

「まわし」のテクニック

38

これが伝説の“昇龍ぷよ”の全貌だっ!!

42

おじゃまぷよに埋められたらこうやって復活しよう！

44

実験！1Pと2Pは同条件なの？

48

第3章 全キャラクターのアルゴリズム解析[ひとりでぷよぷよ]

49

「ひとりでぷよぷよ」とは？

50

キャラクター紹介——スケルトンT～サタン

52

「ひとりでぷよぷよ」Ending Gallery

68

第4章 1億点にチャレンジ! [とことんぷよぷよ]

69



「とこぷよ」は自分との戦いなのだ

70

めざせカンスト / 1億点への道

72

「とこぷよ」は、ほかにも利用価値があるぞ

74

第5章 めざせテクニシャン

75

もう一つの必勝法 “挟み込み”

76



STAFFより

☆山下 章

『ぷよぷよ』をテーマに、密度の濃い一冊の本を作るか——塚本・森田氏と話し合った広島を懐かしく思い出します。できました。計160ページ。まだまだ入れたい企画は山ほどあったのですが、ページ不足に……。やればできるもんですね。

☆大出 綾太

『ぷよぷよ』の本を作ろうという話がでてから早2年。紆余曲折があったものの、できあがってしまえば、どれもこれも懐かしい思い出。確実に寿命が10%は縮まっているだろうが……。さて、遅い夏休みを取るとするか——え、年末進行？ぶしゅー。

CONTENTS



| | |
|-------------------|----|
| さらに連鎖を伸ばすテク「折り返し」 | 78 |
| 「幽霊連鎖」を作ってみよう | 84 |
| ぶよの落下速度について考える | 85 |
| 激辛対戦にチャレンジ | 86 |
| コンパイル公式積みを一挙公開 | 88 |
| 究極の折り返し／夢の19連鎖 | 92 |

第6章 ぶよぶよでパズルを楽しむ[なぞなぞぶよぶよ] 93

| | |
|------------------|----|
| 「なぞぶよ」パズルで頭を鍛えろ／ | 94 |
| 精選秀作問題集 | 97 |

第7章 もっとぶよマニアになるために 103



| | |
|--------------------|-----|
| 『魔導物語』から『ぶよぶよ』へ | 104 |
| 『ぶよぶよ』ドット絵集 | 106 |
| 開発スタッフに直撃インタビュー | 108 |
| 『ぶよぶよ』in AMERICA!! | 111 |
| 『ぶよぶよ』秘情報局 | 112 |
| サンプリング・ボイスの謎 | 113 |
| 新明解『ぶよぶよ』用語の基礎知識 | 114 |

ぶよぶよ全曲楽譜集 120

小説「バトル・オブ・ぶよぶよ」 作・山下 章 160

監修：山下 章
編集：スタジオイベントスタッフ
スタッフ：大出綾太（第1、2、4、5、6、7章・担当）
山中直樹（第3章・担当）
仲みゆき
CG／小説イラスト：高橋政輝
協力：株式会社コンパイル、株式会社セガ・エンタープライゼス、株式会社バンプレスト、
株式会社NECアベニュー、徳間書店インターメディア株式会社
SPECIAL THANKS：森田ぶよ道、塚本雅信、手塚一郎
制作：マイコンBASICマガジン編集部

※表紙イラスト：PCエンジン版「ぶよぶよCD」より
※目次ページのイラスト：スーパーファミコン版「すーぱーぶよぶよ」より

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ぶよぶよ

1993年12月30日第1刷発行 定価1,280円（本体1,243円）
©1993 Printed in JAPAN

スタジオイベントスタッフ・編

発行人 平山哲雄
発行所 株式会社電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 (03) 3445-6111
振替 東京5-51961

印刷所 奥村印刷株式会社
製本所 株式会社堅省堂

落丁・乱丁はお取り替えます。

☆山中 直樹
わたしの「ぶよ道」における、最大の思い出と言えば、友人宅で「ぶよぶよ」をしようとかメガドライブの電源を入れたら、そのカートリッジの中身が「ソード・オブ・ソダン」に差し替えられていたことでしょう。あの瞬間は二度と忘れられません。

☆高橋 政輝
描いても描いても終わらぬ説明図の作成は、まさに現実のぶよぶよ地獄／しかし、それも終えんを迎えつつ。幾多のぶよらーたちの屍を乗り越え、ついに究極のぶよ本がここに完成／さそりまん(ワシ)にも安息の日々が訪れるのでした。

☆仲 みゆき
「ぶよ歴・F0版のヒューマン一筋から」年3か月25日。必殺技→神風。コメント→マガ編集部で耳クソ並みと呼ばれている「ぶよぶよ大会」の申し込み用紙にそう記入したものの、出場を果たせなかった幻のサイJAXS・リーダーとは私のことだっ。

★ ★ ★ 日本全国の ★ ★ ★

「ぷよらー」のみなさまへ

『ぷよぷよ』。なんともおかしなタイトルである。お店で買うときに、ちよっぴり恥ずかしくなってしまう。かくいうこの本も「オール・アバウト・ぷよぷよ」——和訳すれば「ぷよぷよのすべて」という、ゲームに興味のない人が聞いたら、あらぬ期待を抱いてしまいそうなタイトルなのだが……。

はじめに言い切ってしまう。もしも世の中に「ぷよぷよ学」という学問があるとしたら、本書はまちがいなくその公式参考書に認定されるはずだ。この本は、『ぷよぷよ』をそれだけ徹底的に研究している。

なにしろ、業界ナンバー1&2&3の「ぷよらー」が制作にあっているわけだから、これが並大抵の本になろうはずがない(笑)。史上最強(と言い切ってしまう)の『ぷよぷよ』本なのである。

勝つための最強テクニックを解説するだけでなく、多彩なデータや情報も掲載してあるから、『ぷよぷよ』をまったく知らない人でも十分に楽しめる。読んでいるうちに、実力もアップしていくことだろう。

そして、「すでに自分は『ぷよぷよ』を極めた。知らないことはない」と豪語しているあなた。それは、単なる思い過ごしでしかない。この本には、あなたの知らない『ぷよぷよ』の秘密が、たっぷりと隠されている。

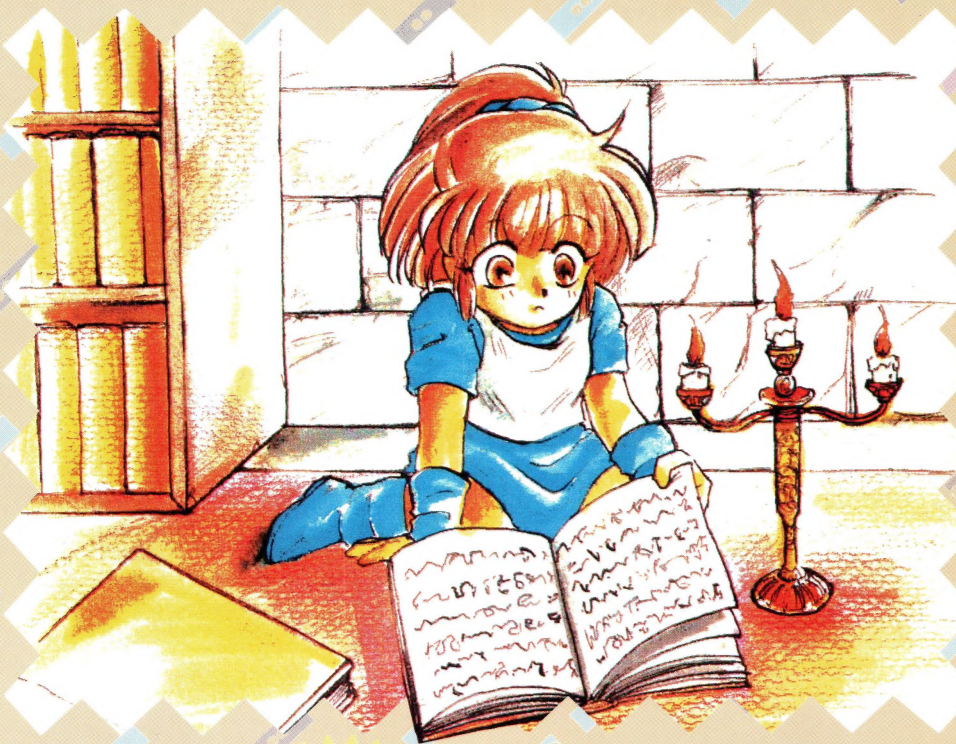
さあ、あなたも今すぐ本書を読破し、世界最強の「ぷよらー」をめざすのだ!

ペーマガぷよらー一番付第1位
大出 綾太



第1章

ぷよぷよの 基礎知識



まずは軽くウォーミング・アップ，ルール解説からはじめよう。「ルールなんて読まなくても大丈夫」なんて思っちゃいけないぞ。『ぷよぷよ』はとても奥が深いんだ。キミがまだ知らない情報が，きっとどこかにあるぞ。

ルール・オブ・『ぷよぷよ』

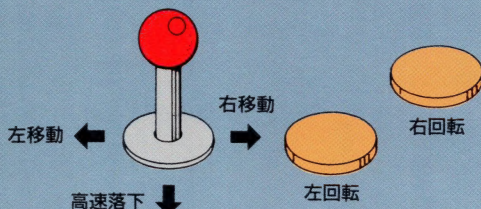
基本ルールと操作方法

基本ルールはいたってカンタンだ。画面の上部から、カラフルなぷよぷよ（略してぷよ）が2個1組で落ちてくる。プレイヤーはそれを回転させたり、左右に操作したりして、一番下まで落とし、そこで同じ色のぷよを4個以上つなげて消していくのだ。

『ぷよぷよ』では親切にも、今落ちている2個1組のぷよ（以下組ぷよ）のつぎの組ぷよも教えてくれる。画面中央上部の「NEXT」という部分にでているもの（通称NEXTぷよ）がソレだ。

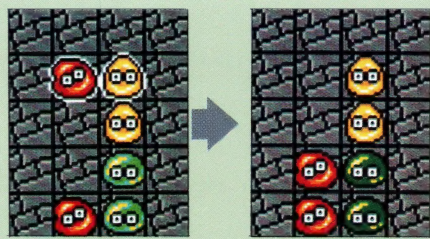
回転と移動だけだから、操作方法もわかりやすいぞ。右上図のように、レバーの左右でぷよが左右に移動、下で高速落下。ボタンは左にあるのが左回転、右にあるのが右回転用のもの。うーん、シンプル。アーケード版ではさらにシンプルに、右回転しかできないようになっているのだ。組ぷよは永

操作方法



※アーケード版は右回転のみ

遠にくっついていくのかというと、じつはそうでもない。右図のように、段差があるところに横に倒して落とすと、下に何もないぷよは、ちぎれて落ちていくのだ。



ぷよの消えかた

一番下まで落ちたぷよは、同じ色のぷよが4個以上つながると、“ぷよん”とはじけて消える。これは『ぷよぷよ』最大のオキテだ。

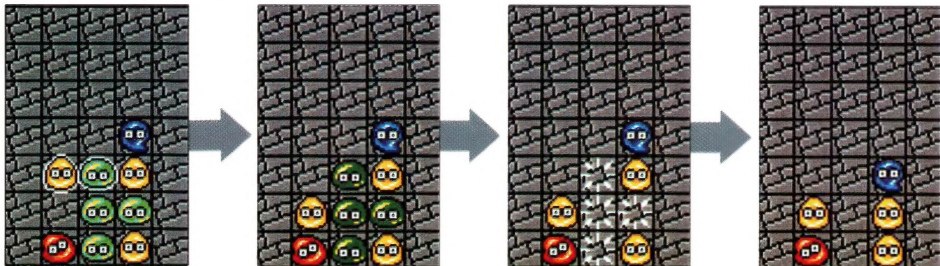
このオキテにもいくつかのルールがある。まず、空中では、4個つながっても消えない。ちゃんとぷよが接着してからでないと消えてくれないのだ。

つながりかたにも注意。縦・横にはつながるけれど、ななめはダメだ。ただし、一直線ではなく、途中で折れ曲がっていても消えるぞ。

めでたくぷよが消えたときに、その上にちがう色のぷよが置いてあると、足場を失ったそのぷよは、重力に負けて下に落ちていく。下の図がその例だ

から、確認してみてね。

この法則を利用すると、落ちたぷよにより、さらに4個つなげて消す、なんてこともできるのだ。これが「連鎖」というテクニック。4個ずつ2回にわけて消すよりも、連鎖させてつづけて消したほうが、よりたくさん得点もらえるぞ。



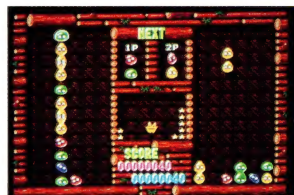
勝敗の決定

『ぷよぷよ』は基本的に、相手と勝ち負けを競う、一種の対戦ゲーム。だから“こうなったら負け”という勝敗のルールも用意されている。

「左から3列めが、一番上まで積みあがってしまう」と負けになってしまうのだ。左から3列めは、ぷよが落ちてくる場所。つまり、その列が積み上がってしまうと、NEXTぷよが落ちてこ

れなくなって、負けてしまうわけだね。

勝敗が決定する要素は、たったこれだけ。だから、画面内にどんなにたくさんぷよがあっても、左から3列めが積みついていなければ、まだ勝負は終わらない。逆に、画面内にあるぷよがどんなに少なくとも、3列めが積み上がってしまうと負けになってしまうのだ。このことはよく覚えておこう。



▲ほかの列がどうであっても、左から3列めが上までつまると、負けてしまうのだ

連鎖と同時消し

ぷよが消えたとき、その上に乗っていたぷよは下に落ちていく。この落ちたぷよによって、新たに同色ぷよが4個（以上）つながると、それらも消える。この現象が「連鎖」だ。べつの言いかたをするなら、ぷよが消えたあと、NEXTぷよが落ちてくる前に、べつのぷよたちが消えるのが連鎖だ。

1度連鎖したあと、足場を失ったぷよが落下して、再び同色ぷよが4個以上つながって消えることもありうる。さらにそのあとにも……と、場合によっては連続して連鎖が起きることも

あるぞ。連鎖が1回起こる（ぷよが消えて、それによってさらに1組のぷよが消える）ことを「2連鎖」、2回起こることを「3連鎖」と呼ぶ。頭の数字は連鎖回数ではなく、消えたぷよの組数だから、注意しよう。

これはとべつの特殊な消えかたとして「同時消し」というものもある。これは、一度に2か所以上のところで、ぷよが4個（以上）1組となって消えることだ。

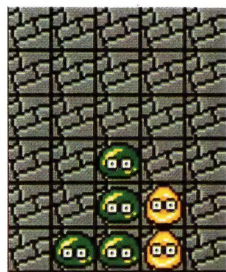
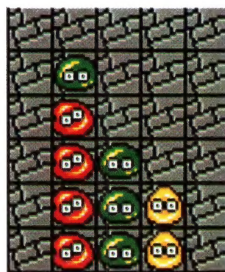
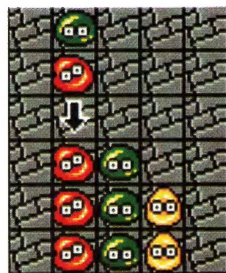
この場合も、何か所で同時に消えたかて、言いかたが変わってくるのだ。

2か所で消えた場合は「ダブル」、3か所だと「トリプル」と呼ぶ。ただし、それらを総称して、ただの「同時（消し）」と呼ぶこともあるぞ。

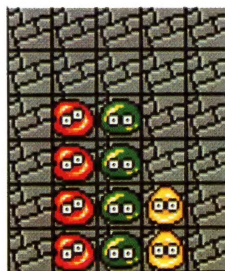
連鎖と同時消しの複合パターン、たとえば3連鎖めに2か所での同時消しが起こるなんていった場合は、「3連鎖ダブル」とか「3連鎖同時」と言う。ただし、このあと4連鎖めが起こった場合は、「3連鎖めがダブルの4連鎖」と言って区別するのが普通だ。

下にある比較図で、この二つの特殊な消えかたをよーく理解してくれ。

連鎖



同時消し

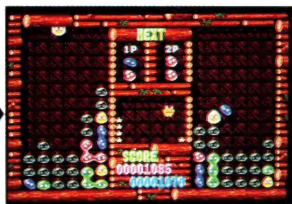


最大の敵“おじゃまぶよ”

おじゃまぶよって？

『ぶよぶよ』が、勝敗を決める対戦ゲームであることは、さっき書いたとおり。でも、ただ落ちてくるぶよを消していくだけだと、勝負に勝つには相手が自滅するのを待つしかない、なんとも不毛な戦いになってしまう。対戦ゲームなのに相手に攻撃できないのかというと、安心めされ、ちゃんと攻撃手段も用意されているのだ。

ぶよを消したり、レバーを下に入れて落ちてくるぶよを高速落下させたりすると、得点が入る。この得点によって、「おじゃまぶよ」という、色のつ



いていない透明なぶよを相手側に降らすことができるのだ。

しかも、得点の量によっては、あっという間に相手をゲーム・オーバーにするだけのおじゃまぶよを降らすこともできるぞ。



◀大量のおじゃまぶよを相手に送り込め！

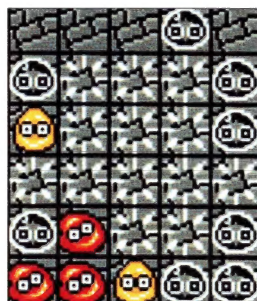
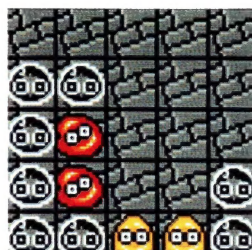
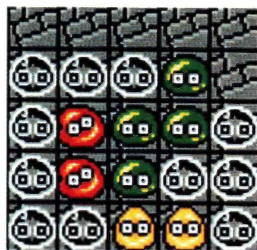
おじゃまぶよの性質

さて、『ぶよぶよ』唯一の攻撃手段であるおじゃまぶよ。こいつはいったいどんな性質を持っているんだろう？特徴としては、透明であることが大きな要素。色が着いていないから、普通に落ちてくる2個1組のぶよをつなげて消す、ということとはできないのだ。では、おじゃまぶよを4個つなげると消えるのかというと、そんなこともない。

おじゃまぶよは、その隣りで色の着いたぶよが消えたときに、つられて消えるのだ。隣りと言っても、例のごとく、縦・横だけで、ナナメでは消えて

くれないぞ。ちょっと理解しにくいけれど、“おじゃまぶよを制するものは『ぶよぶよ』を制す”という格言まで

あるくらい、おじゃまぶよは重要な要素なのだ。その性質をしっかりマスターしておこう。



予告ぷよ

発生したおじやまぷよは、相手側にすぐには降らない。いつべん蓄えられてから降るのだ。その蓄えられた量を示すのが「予告ぷよ」。画面の上部に並ぶのがソレだ。

予告ぷよは3種類あって、それぞれが、異なるおじやまぷよの量を表わしている。小ぷよが1個分、大ぷよが1個分、岩ぷよが5個分と覚えておけば、一目で量がわかるよね。



おじやまぷよの降りかた

おじやまぷよの性質や、予告ぷよについてはわかったけれど、では予告ぷよとして蓄えられたおじやまぷよは、どういふふう以降ってくるのだろうか。そのタネあかしをしよう。

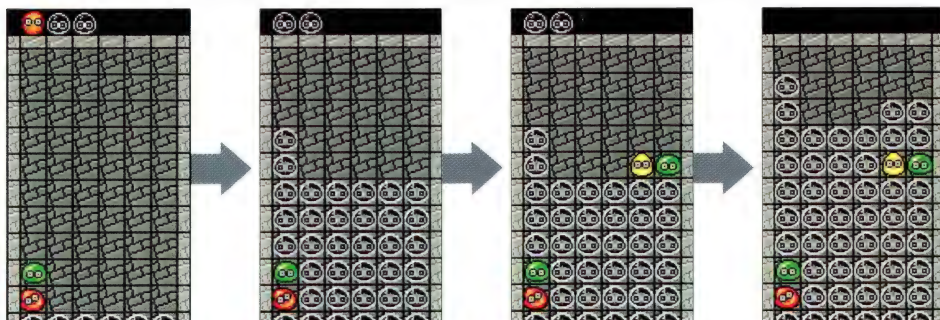
カンタンに言えば、NEXTぷよが落ちてこられる状態になると、その直前におじやまぷよが降ってくるのだ。つ

まり、こちら側の現在落ちている組ぷよが、一番下まで落ちきらない限りは、おじやまぷよは降ってこない。

また、おじやまぷよは、一度に30個(=岩ぷよ1個分)までしか降ってこない。それ以上蓄えられていても、とりあえずは30個しか降らないのだ。

おじやまぷよが降ったあとは、おじ

やまぷよに先を越されたNEXTぷよが落ちてくる。このときにまだ予告ぷよが残っているときは、そのNEXTぷよが落ちきってから、残りのおじやまぷよが降ってくる。それでも残った場合は、つぎの組ぷよのあとに……となる。下の図を参考にしてシステムを理解しておこう。

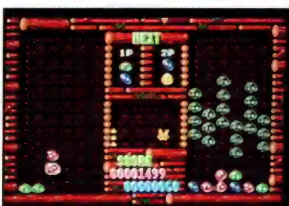
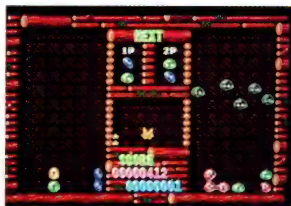
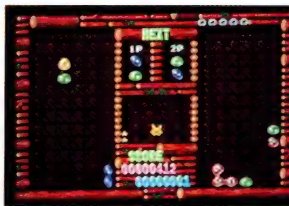


小ぶよは乱数で

前のページで解説したとおり、予告ぶよの大ぶよはおじやまぶよ6個分、すなわち1段分で、岩ぶよはおじやまぶよ30個分、すなわち5段分だ。この2種類の予告ぶよの場合、おじやまぶよは必ずフィールドの横1段ずつ、きれいに並んで降ってくる。

それに対して小ぶよはおじやまぶよ1個分。どこかの1列に降ってくる、というのは予想できるけれど、いったいどの列に降ってくるんだろう？

結論から言うと、どの列に降ってくるのかは、乱数で決まっているのだ。つまり、予告ぶよが小ぶよ1個のとき、1～6列めのどの列におじやまぶよが1個降ってくるのか……それは降ってくるまでわからない、というわけ。



小ぶよが2個の場合も同じで、降ってくるまではどの列とどの列に降るのか、予測できないのだ。言うまでもなく3個、4個、5個の場合も同じだぞ。

では、降る場所はいつも完全な乱数なのかと言うと、それはちょっとだけマチガイ。じつは、高く積み上がっている列には、若干降りにくくなっているのだ。開発者の話だと、一番上までつまってしまう可能性を少なくしているんだって。いや～、なんて心優しいんだでしょう。

STEP UP!

積み上がった列には降るのだろうか？

画面最上部まで積み上がった列に、おじやまぶよは降るのだろうか。ちょっと検証してみよう。下の図は、最上部が予告ぶよの表示部分、赤いラインから下が画面に映っているフィールドの様子で、上が画面外の様子だ。

①初期状態。予告ぶよとして、岩ぶよと大ぶよが1個ずつ控えている。

②まず岩ぶよ＝おじやまぶよ30個が降ってきた。右端の列は、画面外にもおじやまぶよが積まれているよね。じつは、画面外にも、こうして1段分だけぶよを積めるのだ（一部機種を除く）。当然普通のぶよも積めるぞ。

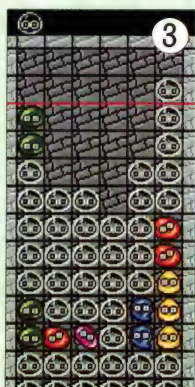
③緑＋緑の組ぶよが落ちてきた。

④残り的大ぶよ＝おじやまぶよ6個

分が降ってきた。ここでのポイントも右端の列。画面外に積めるのは1個までなのに、2個積んでいる状態になってしまった。この2個めはどうなるかというと、キャンセルされてもとの予告ぶよにもどってしまうのだ。つまり、小ぶよが1個残ってしまうわけ。

⑤黄＋黄の組ぶよが落ちてきた。

4



追加ダメージ

予告ぶよとして蓄えられているおじやまぶよが降ってくる条件には、じつはもう一つある。それは、おじやまぶよを送る側の、ぶよが消える処理が終わってから降ってくる、というもの。

たとえば、送る側が3連鎖をしているとする。たいていの場合、2連鎖めで予告ぶよとして小ぶよが5個くらい並ぶんだけど、この5個のおじやまぶよは、すぐには降ってこないのだ。このあと、送る側は3連鎖めが起こり、ここでも新たに13個程度のおじやまぶ

よが発生して、前にあった5個と合計して約18個のおじやまぶよが降ってくる。そのあとに、蓄えられた18個のおじやまぶよが一度に降ってくるのだ。

つまり、2連鎖めで発生した5個のおじやまぶよが最初に降って、そのあとに3連鎖めの13個が降るのではなく、18個がまとめてドバツと降ってくるという仕組みだ。連鎖が終わるまで、おじやまぶよ落下の執行猶予があるというわけだね。猶予がある代わりに、まとめて降ってくることになるんだけど…。

また、送られる側の落下中の組ぶよが落ちきらないと降らない、という法則から「追加ダメージ」という現象が起こるのだ。下の連続写真がその例。これは、一度相手におじやまぶよを送ったあと、相手が組ぶよを落としきる前にもう一度連鎖などでおじやまぶよを送るというもの。こうすると、前に送ったおじやまぶよと、新たに送ったおじやまぶよが、合計されて降ってくることになるのだ。もちろん、最大30個までだけだね。



⑥キャンセルされた1個のおじやまぶよが降ってくるのだが、ここでは乱数で、左端の列に降ってきた。しかし、この列もさっきと同じように、画面外に2個積み重なった状態になってしまう。したがって再びキャンセルされ、小ぶよ1個がまたもや残してしまうのだ。

⑦また黄+黄の組ぶよが降ってきたので、こう置いた。これで黄ぶよが4個つながったけど、4個のうち1個だけ画面外にあるよね。じつは、こんな



▲大ぶよが降ったあとに確認してみると……



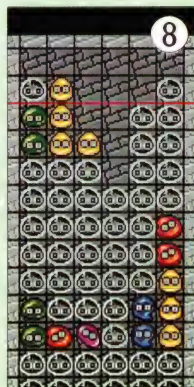
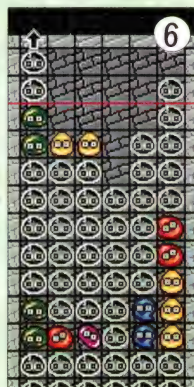
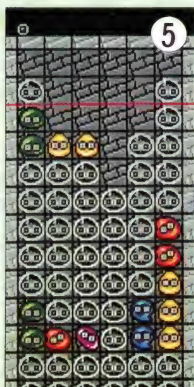
▲ほらこのとおり、画面外にも降ってるでしょ!?

ふうに画面の中と外で4個つながっても、消えてくれないのだ。というわけで、この黄ぶよも消えずに残るぞ。

⑧キャンセルされていた残りのおじやまぶよが、右から2列めに降下。これ

で、やっと全部降ってきたわけだ。

結論。「1個までなら画面外におじやまぶよが降ることができる。また、積み重ねない列に降った場合は、キャンセルされて残ってしまう」というわけだ。



得点計算&おじゃまぶよ算

得点計算式

『ぶよぶよ』の得点計算方法は、かなり複雑だ。自分で解析しようとして、必死にデータを取ってみても、たぶんわからないんじゃないかな、っていうくらいむずかしい。そこで、ここではすべての得点計算式を解説しよう。これでしっかりと勉強してくれ。

なかには「パズルゲームの得点計算なんて、あんまり意味がないんじゃない?」と思っている人もいるだろう。チッチッチッ、まだまだ甘いな。唯一の攻撃手段であるおじゃまぶよが発生する量は、得点によって決まるのだ。つまり、得点計算ができれば、いくつ

おじゃまぶよが発生するのか、カンタンに計算できるというわけだ。

この得点計算は、ぶよが消えるたびに行なわれる。連鎖しているときは、最後にまとめて計算するのではなく、1連鎖め、2連鎖め……と、毎回計算が行なわれるぞ。

消したときの 得点計算

$$\text{得点} = (\text{基本pts.}) \times (\text{ボーナスpts.})$$

★基本pts. = 消したぶよぶよの数 $\times 10 \times$ レベル数

(ひとりでorふたりでぶよぶよのときは、レベル=1とする)

★ボーナスpts. = Aボーナス + Bボーナス + Cボーナス

(合計が0のときは、ボーナスpts. = 1)

合計が1000以上のときは、ボーナスpts. = 999)

●Aボーナス●

(連鎖したなボーナス)

- 2連鎖 = 8点
- 3連鎖 = 16点
- 4連鎖 = 32点
- 5連鎖 = 64点
- 6連鎖 = 128点
- 7連鎖 = 256点
- 8連鎖 = 512点
- 9連鎖以上 = 999点

●Bボーナス●

(同時に消したねボーナス)

- 2色 = 3点
- 3色 = 6点
- 4色 = 12点
- 5色 = 24点

※同じ色が2か所以上で消えた場合は、1色として計算される

●Cボーナス●

(たくさんつないだよボーナス)

- 5個 = 2点
- 6個 = 3点
- 7個 = 4点
- 8個 = 5点
- 9個 = 6点
- 10個 = 7点
- 11個以上 = 10点

※すべての計算において、おじゃまぶよは無視される

高速落下による 得点計算

$$\text{得点} = \text{落下距離 (ブロック数)}$$

※アーケード・メガドライブ・スーパーファミコン・PCエンジン版は、組ぶよが落下したブロック数で計算。PC-98・ゲームギア版は、組ぶよのそれぞれのぶよが落下したブロック数で計算されるため、同じ落下距離でも前4機種のはほぼ倍となる。ファミコン・MSX 2版には落下ボーナスなし

敵キャラを倒した ときの得点計算

$$\text{得点} = 3 \times (110 + L - S)^2$$

※得点がマイナスのときは、NO BONUS(0点)

L: ゲーム開始レベル (やさしい=10, ふつう=20, むずい=30)

S: そのステージでのゲーム時間 (秒数)

おじゃまぶよ算

つづいてはおじゃまぶよの個数計算式、名付けて「おじゃまぶよ算」だ。右がその公式。70点ごと、つまり70、140、210……を超えるたびに1個のおじゃまぶよが発生するのだ。まあ、70点で1個と覚えておけば十分だろう。なお、得点計算とちがって、連鎖のときは最後に一括して計算されるぞ。

さて、この式から考えると、落下ボーナスだけで70点稼いでも、おじゃまぶよが発生するように思えるが、実際

おじゃまぶよ1個=70点(ごと)

※端数は次回の計算へ繰り越し(ゲームギア版は切り捨て)。計算が行なわれるのは、ぶよが消えたときのみ。PC・9801・ゲームギア版では落下ボーナスは加算されない

には発生しない。これは、おじゃまぶよ算が、ぶよが消えたときだけに行なわれるからなのだ。

たとえば、落下ボーナスだけで100点稼いでから、ぶよを4個つなげて消して40点入ったとすると、ぶよが消え

たときにおじゃまぶよ算が行なわれ、2個のおじゃまぶよが一度に発生する。

つまり、おじゃまぶよ算はぶよが消えたときだけに行なわれ、それまでに獲得した落下ボーナスは、そこにまとめて加算される、というわけだ。

例題



上の例題で、だいたい計算方法がわかったところで、もう2問、問題をやってみよう。例1、2図にある仕掛けを作動させると、いったい何点で、いくつのおじゃまぶよがでるだろう？

例1のほうは、それほどむずかしいないだろう。答えは、得点が $80 \times 3 + 40 \times 8 + 90 \times (16 + 3 + 2) = 2,450$ 点。発生するおじゃまぶよ数は $2,450 \div 70 = 35$ 個だ。

例2のほうはちょっとむずかしい。3連鎖めに3か所でぶよが消えるけど、これは単純にBボーナス=6点ではないのだ。たしかに3か所で消えるが、消えている色数は、赤と黄の2色。つまり、Bボーナスは2色の3点なのだ。

というわけで、例2の答えは $50 \times 2 + 40 \times 8 + 120 \times (16 + 3) = 2,700$ 点となる。よっておじゃまぶよは $2,700 \div 70 = 38$ 個。

$$\text{得点} = \text{基本pts.} \times (A+B+C)$$

$$1 \text{ 連鎖め} \quad 40 = 40$$

$$2 \text{ 連鎖め} \quad 660 = 60 \times (8 + 0 + 3)$$

$$3 \text{ 連鎖め} \quad 1890 = 90 \times (16 + 3 + 2)$$

$$4 \text{ 連鎖め} \quad 1280 = 40 \times (32 + 0 + 0)$$

$$\text{合計} \quad 3870 \text{ pts.}$$

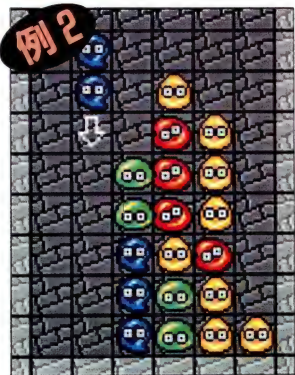
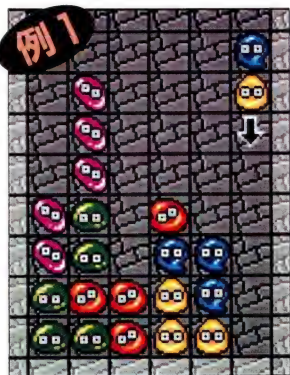
→ おじゃまぶよ55個

さて最後に、同じ個数のぶよを使った連鎖と同時消し、どちらがお得かを計算してみよう。

4個消して、そのあと「連鎖」でまた4個消えるとなると、 $40 + 40 \times 8 = 360$ 点。「同時」に2色が4個ずつ消えるとなると、 $80 \times 3 = 240$ 点。

連鎖のほうがお得だね。3連鎖と2連鎖ダブル、4連鎖と3連鎖ダブルなどを計算しても、連鎖の得点のほうが高くなるのだ。

つまり、同時消しを狙うよりも連鎖を狙ったほうがいい、ということ。これは最重要ポイントだぞ。



機種ごとのちがい

| 種 類 | ファミコン | MSX2 | アーケード | メガドライブ | PC-9801 | ゲームギア | スーパーファミコン | PCエンジン |
|-------------|-------------------|-------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 発売元 | 徳間書店インターメディア | コンパイル | セガ | セガ | コンパイル | セガ | バンプレスト | NECアベニュー |
| モ ー ド | ひとりで | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | ふたりで | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | とことん | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | なぞなぞ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × |
| 回転方向 | 左右 | 左右 | 右 | 左右 | 左右 | 左右 | 左右 | 左右 |
| ぶよの色 | 赤、黒、緑、燈 (黄緑/青) | 赤、黒、緑、燈 (黄緑/青) | 赤、緑、紫、黄 (青) | 赤、緑、紫、黄 (青) | 赤、緑、青、黄 (紫) | 赤、緑、青、黄 (紫) | 赤、緑、紫、黄 (青) | 赤、緑、紫、黄 (青) |
| フィールドの高さ | 13+1段 | 12+1段 | 12+1段 | 12+1段 | 12+1段 | 12+1段 | 12+1段 | 12+1段 |
| 画面外判定 | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | × |
| おじやまぶよの個数制限 | ○/△ | ○ | × | × | × | × | × | × |
| 落下ボーナス | × | × | ○ | ○ | △ | △ | ○ | ○ |
| 落下ぶよの順番 | ×/○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| とこぶよカンスト得点 | 1億点 | 1億点 | — | 1億点 | 10億点 | 1億点 | 1億点 | 1億点 |
| とこぶよ全消しボーナス | × | × | — | ○ | × | × | ○ | × |
| 曲 | A | A | B | B | C | C ⁻ | B | B (生演奏入り) |
| ボイス | × | × | b | d | c | × | b | a |

『ぶよぶよ』は、たくさんの機種で発売されている。ここでは、機種別にその特徴を紹介するぞ。

上の表は、各機種のちがいをカンタンに表わしたものだ。わかりにくい項目に説明を加えておこう。(ファミコンの/で区切られている部分は、左がディスク版、右がカートリッジ版)

【ぶよの色】()内は5色め、6色めの色。【フィールドの高さ】“+1”は、画面外にも1段分ぶよが積める。【画面外判定】画面外に積まれたぶよが消えるかどうか。【おじやまぶよの個数制限】○は30個で打ち止め。△は打ち止め個数から選択可。【落下ボーナス】△は組ぶよの各ぶよにボーナスがつくが、

おじやまぶよ算では無視される。【落下ぶよの順番】両者ともに、同じ組み合わせか同順番で落ちてくるかどうか。

【曲】同じアルファベットは、同じ曲を収録。-は一部収録されていない曲あり。AよりB、BよりCのほうが曲数は多い。【ボイス】a、b、c、dの順で多くの種類を収録。×はボイスなし。

※X68000版も発売予定(発売元:SPS)



ファミリーコンピュータ版

●発売元：徳間書店インターメディア ●発売日：93年7月23日
●価格：5,900円 ●メディア：1メガROMカートリッジ

ファミコン版に収録されているゲームモードは、1プレイヤーでの「エンドレス・モード」(とこぶよ)と、「ミッション・モード」(なぞぶよ)そして2プレイヤーでの「対戦モード」(ふたぶよ)の三つだ。

ゲーム中のBGMやSEが3種類の中から選べたり、キャラクターがぶよとヒューマン(人型)から選べたりと、その日の気分によって、雰囲気を変えて楽しめるようになっているぞ。

ファミコン版の一番の特徴は、何と言っても「リミット機能」じゃないかな。カンタンに言うと、これは、降ってくるおじゃまぶよの個数を自由に制

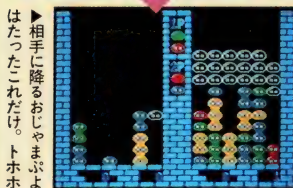


▲一番下にあるのがウササのリミット機能。ファミコン・オリジナルの機能なのだ

リミット機能



リミットが18個だと、たくさん連鎖を作っても……た



はたったこれだけ。トホホ

BGMタイトル

| | |
|---|---------------------|
| 1 | MORNING OF PUYOPUYO |
| 2 | ONDO OF PUYOPUYO |
| 3 | TOY OF PUYOPUYO |

限できる機能なのだ。

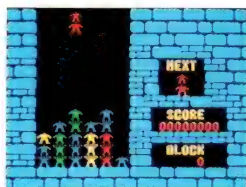
具体的には、18個(大ぶよ3個)、24個(大ぶよ4個)、30個(岩ぶよ1個)、42個(岩ぶよ1個+大ぶよ2個)、60個(岩ぶよ2個)、255個(岩ぶよ7個+小ぶよ3個)の6種類から選ぶことができる。対戦中では、いくら連鎖してもここで選んだ個数だけしかおじゃまぶよが発生しなくなるのだ。

フィールドの高さが13段分あるというのも、他機種にはない特徴だ。

そのほかのちがいは、エンドレス・モードでのお助けキャラが選択可能、落下中の組ぶよが地面に触れると、すぐにくっついてしまう(まわせない)、画面外に積んであるぶよにも判定があって、同色ぶよを4個つなげれば画面外でも消すことができる、などだ。

エンドレス&2P対戦レベル表

| | |
|---|----------------------------|
| 1 | 4色からスタート |
| 2 | 5色からスタート |
| 3 | 6色からスタート |
| 4 | 6色、おじゃまぶよ18個からスタート、スピードが速い |



ヒューマンを選択、肩を組んだりして、仲良さそう



ファミリーコンピュータ ディスク版

●発売元：徳間書店インターメディア
●発売日：91年10月25日
●価格：600円(書き換え専用)
●メディア：ディスクカード

ファミコン版には、カートリッジのほかにディスクの『ぷよぷよ』もある。このディスク版、じつを言うところ世界ではじめてお目見えした、元祖『ぷよぷよ』なのだ。カートリッジ版とのちがいは、リミット機能がないことと、ハイスコアやミッション・モードでクリ

アしたステージ数がディスクに保存されること。

ディスクライターでの書き換え専用だったのも、ほとんど話題にならなかったけれど、ディスクライターがなくなった現在となつては、入手困難な貴重ソフトになっているのだ。



MSX2版

●発売元：コンパイル●発売日：91年10月25日
●価格：6,800円●メディア：3.5インチ・ディスク

MSX2版の『ぷよぷよ』は、ハッキリ言ってしまうとファミコン版と、ほとんど同じだ。

用意されているゲームモードも1プレイヤーが「エンドレス・モード」（とこぶよ）と「ミッション・モード」（なごぶよ）、2プレイヤーが「対戦モード」（ふたぶよ）と、まったく同じ。

ちがっている部分は、リミット機能とキャラ選択がないこと、グラフィックとBGMの番号の変更、そしてレベルが1から5まであることくらいなのだ。

さて、このMSX2版とファミコン版をあわせて「旧ぷよ」と呼ぶことができる。反対に、このあとのページで紹介している機種版は「新ぷよ」と呼ぶのだ。

これは、おじやまぶよのリミットがあるかどうか、コンピュータとの対戦ができるかどうか、落ちてくる組ぶよが1P、2P同じものかどうかという、3

| BGMタイトル | |
|---------|---------------------|
| 1 | ONDO OF PUYOPUYO |
| 2 | MORNING OF PUYOPUYO |
| 3 | TOY OF PUYOPUYO |



▲ファミコン版よりも、新ぷよに近い印象のグラフィック。でも内容は旧ぷよなのだ

点によって分類される。おじやまぶよのリミットが30個と決められており、コンピュータとの対戦ができず、組ぶよが1P、2Pで一致しないファミコン版とMSX2版は「旧ぷよ」となるわけだ。

なお、ファミコン・カートリッジ版は、リミット機能を使っておじやまぶよの個数を255個にすれば、事実上リミットがなくなるけれど、コンピュータとの対戦ができないので、「旧ぷよ」に分類することが多いぞ。

エンドレス&2P対戦レベル表

| | |
|---|----------------------------|
| 1 | 4色からスタート |
| 2 | 5色からスタート |
| 3 | 6色からスタート |
| 4 | 6色からスタート、スピードが速い |
| 5 | 6色スタート、スピードが速く、レベルアップ速度も速い |



▲ミッション・モードは、全部で52問あるぞ

▶マルチ・ウィンドウのような選択画面だ



秘 ぷよがほかのキャラクターになってしまうのだ

MSX2版には、ぷよを他の2種類のキャラクターに変えてしまう隠しコマンドがあるのだ。その2種類とは、ヒューマンとカーバンクル。カーバンクル・モードだと、オレンジ色のぷよしかカーバンクルに変わらなけれど、ヒューマン・モードだと、ファミコン版のようにすべての色のぷよが人型に変わるぞ。でも、つながったカーバンクルは気持ち悪い……。



ヒューマン

▲かなモードにして、キーボードの「に」を押しながら、ゲームを立ちあげればOK



カーバンクル

▲かなモードにして、キーボードの「か」を押しながら立ちあげると、こんなふうになる



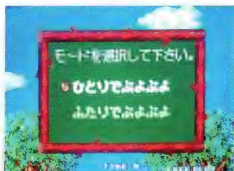
アーケード版

●発売元：セガ・エンタープライゼス●発売日：92年10月

ファミコン&MSX2版が発売された1年後。リニューアルした『ふたばよ』は、まずアーケード版として登場した。

用意されているゲームモードは「ひとばよ」と「ふたばよ」の二つ。全機種の中でもっとも少ないモード数だ。

▶ゲームモードはこれだけ。まあ、シンプル



さて、アーケード版の特徴といえば、おじゃまぶよのレートが、変動制であることだろう。おじゃまぶよは70点につき1個の割り合いで発生するんだけど、アーケード版に限っては、時間とともにこの割り合い(レート)が変動していく(下表参照)。これは、ゲームセンターでの永久プレイを防止するために、導入された要素なのだ。

また、「ひとばよ」での難易度の変化も独自のシステム。「ひとばよ」でコンティニューすると、その敵キャラに限り、難易度が下がるのだ。具体的にはぶよの落下速度が下がり、敵キャラの思考時間が長くなるぞ。さらに親切にも、再度同じ敵キャラに負けてコンティニューすると、もう1段

▼「ふたばよ」でのレベル設定がないため、必ず両者「激甘」での戦いになるのだ



階だけ難易度が下がるのだ。

ボイスが多いのも特徴的。連鎖時のかけ声が8種類、敵キャラそれぞれに決め言葉、勝利が決まったときの言葉と、かなりのボイス数が収録されている。

そのほかのちがいは、「ふたばよ」でレベルの設定がないこと、ぶよの回転方向が右回転のみであること。

最後に、メガロ50・デラックス筐体で『ふたばよ』をプレイすると、おじゃまぶよが降ってくるときに、イスがガタガタと揺れるのだ。同筐体の出荷台数が少ないため、これを体験したことがある人は、我慢できるぞ。

おじゃまぶよレート変動リスト

| | 0~15秒 | 16~30秒 | 31~45秒 | 46~60秒 |
|------|-------|--------|--------|--------|
| 0分 | 70(点) | 70 | 70 | 70 |
| 1分 | 70 | 70 | 47 | 35 |
| 2分 | 28 | 23 | 20 | 18 |
| 3分 | 16 | 14 | 13 | 12 |
| 4分 | 11 | 10 | 9 | 9 |
| 5分 | 8 | 7 | 6 | 5 |
| 6分 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 7分 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 8分以降 | 1 | 1 | 1 | 1 |

※「ふたりばよ」では、時計を1分遅らせる。(スタート時は-1分、レート変動は2分45秒から)



コンピュータを(ちょっとだけ)弱くすることができる

アーケード版の初期バージョンには、コンピュータを弱くするというテクニックがあるのだ。それは、2プレイヤー側のレバーを、左右どち

ろかに入れっぱなしにするというもの。こうしておくと、コンピュータは落ちてくる組ぶよを高速落下させなくなるので、少しだけプレイヤーの思考時

間が長くなるぞ。ちなみに、メガドライブ版の初回ロットでもこの技は実行可能だ。ただし、現在流通しているバージョンではできないのであしからず。



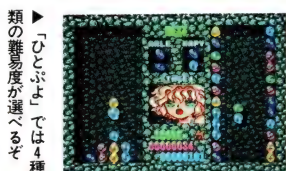
メガドライブ版

●発売元：セガ・エンタープライゼス ●発売日：92年12月18日
●価格：4,800円 ●メディア：4メガROMカートリッジ

もっともメジャーな「ぷよぷよ」、それがこのメガドライブ版だろう。

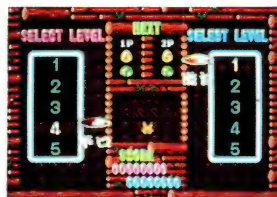
用意されているモードは「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」の三つだ。アーケード版では「ふたぷよ」にはレベル設定がなかったけれど、メガドライブ版では5段階のレベルが用意されている。実力に差がある人と対戦するときには、このレベルをお互いに変えてハンディをつけて対戦すると、より熱い戦いができるぞ。

メガドライブ版の大きな特徴という



▶「ひとぷよ」では4種類の難易度が選べるぞ

▼レベルは激甘から激辛までの5段階。どんな上級者でも、激甘VS激辛ではつらい！



と、おぷしょんモードが充実していること。下の囲みにもあるように、ボタンの設定にはじまって、コンピュータの強さやゲーム・マッチ数の設定、ボイスのオン・オフの選択、果てはボタンがちゃんと機能しているかを調べるインプット・テストまで装備しているというスグレモノなのだ。

それ以外には、これといった特徴は

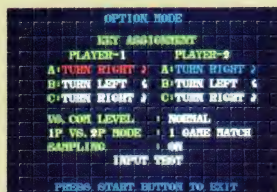


◀「じっくりと」「ニギョ」で楽しむのも、また良し

ない。というよりも、このメガドライブ版が基本となっているために、特徴というものが存在しないのだ。

ちなみに、メガドライブ版とアーケード版は、ボタンが1個か2個のちがいで、基本的なシステムはまったく同じだ。メガドライブで培ったテクニックは、そっくりそのままゲーム・センターに持っていくことができるわけ。さっそく家で練習して、ゲーム・センターでその腕前を披露し、羨望の眼差しを集めよう！

おぷしょんモードも充実しているぞ



▲各ボタンの回転方向、コンピュータの強さ、セット数、ボイスの有無が設定できる



▲インプット・モードでは、ボタンが壊れていないかをチェックしておく



秘 ミュージック・モードがあるぞ

メガドライブ版にはなんと、ミュージック・モードまでついている。まさにいたれりつくせりだね。さて、このモードに入るにはどうすればいいのかというと、「ひとぷよ」で最後まで行こう。すると、オプション・モードに「MUSIC MODE」が追加されるぞ。

最後まで行けないという人は、つぎのコマンドを入れてみてくれ。タイトル画面で、1P側のパッドから「AA左BB左CC」の順でボタンとレバーを押せばいいのだ。「キーン」という音が鳴ったら成功。「MUSIC MODE」が出現しているぞ。



▲BGMのほかにボイスやSEも聴けるのだ。ボツBGMも収録されていて、お得な気分！



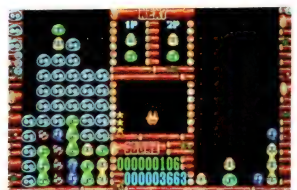
PC-9801版

●発売元：コンパイル ●発売日：93年3月19日
●価格：7,800円 ●メディア：5インチ/3.5インチ・ディスク

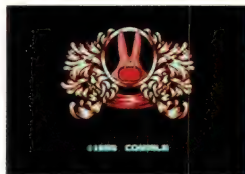
ファミコン（ディスク）&MSX2版を第1期、アーケード&メガドライブ版を第2期とすると、このPC-9801版とゲームギア版は第3期の『ふよふよ』ということになる。創世期の第1期、旧ふよから新ふよに変化した第2期をへて、第3期では、新たに「なぞふよ」が加わったのだ。

PC-9801版には、「ひとふよ」「ふたふよ」「とこふよ」「なぞふよ」の四つのゲームモードが用意されている。

大きな特徴としては、まず落下ボーナスが多いということ。普通、落下ボーナスは組ぶよが落下したブロック分の得点が入るんだけど、98版では、組ぶよの2個のふよ、それぞれが落下したブロック分の得点が入るのだ。具体的に、組ぶよを立てた状態で一番上から下まで落としたとき、他機種では12点のところを、98版では22点も入る。



▲予告ふよはフィールドの横に表示される。スペースが広いから、たくさん並ぶのだ



▲立ち上げ時には、カーバンクルがガオーっ

ただし、落下ボーナスはおじやまぶよを計算するときには、まったく無視されてしまうぞ。98版では、ふよを消したことによる得点がけて、おじやまぶよの量が算出されるわけなのだ。

もう一つの大きな特徴は、画面外に積んであるふよも消えるということ。たとえば、4個つながっている赤ふよのうち、画面内に3個、画面外に1個ある状態だと、他機種では消えずに残るのに、98版では、ファミコンやMSX2と同じように消えてしまうのだ。



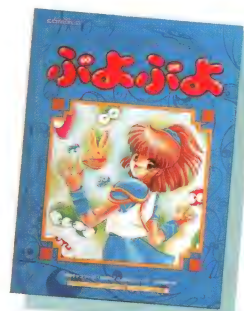
▲これが豪華オマケの2冊。ちなみに「ふよ道」の内容は、本書にも掲載されているぞ

▼新登場の「なぞふよ」。50問の奇問・難問が押し寄せる。エンディングもあるぞ



細かいところでは、コンピュータの思考パターンがメガドライブ版とちがう、予告ふよの表示位置がちがって、たくさん表示されることくらいかな。

また、オマケとして、キャラクター・シールと、4コママンガ「ふよふよコミック」、それにテクニック集「ふよ道」がついてくるのもうれしい。



秘 エンディングで、アルルが……!?

「ひとふよ」でサタンを倒すと、そのあとにアルルがガッツポーズをする画面が出てくる。これは98版でも他機種版でも同じだ。

そこで、右の写真を見てくれ。いつものガッツポーズのようだけど、よく見ると、なんだかちよっと変。おっと、アルルが……とちよこを持

って、酔っぱらっているんじゃないか。

じつはこれは、98版でしか見られない隠れ画面なのだ。だしかたはカンタン。サタンに勝った瞬間から、この画面が出てくるまで、ESCキーを押さばなしにしておくだけ。これで勝利の祝杯をあげて、ほろよい気分のアルルを見ることができると。



▲たしかアルルは未成年のハズ。こんなに酔っぱらうまで飲んじゃって、いいんじゃないか。それにしても日本酒とはお強い



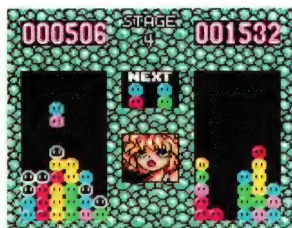
ゲームギア版

●発売元：セガ・エンタープライゼス ●発売日：93年3月19日
●価格：3,500円 ●メディア：2メガROMカートリッジ

ゲームギア版のゲームモードは「ひとぽよ」「ふたぽよ」「とこぽよ」「なぞぽよ」の4種類。「ふたぽよ」は本体とソフトが2セット、そして通信ケーブルがないとプレイできない。

PC-9801版にあった、各ぽよにつく落下ボーナスがおじやまぽよ算には考慮されないという点と、コンピュータの戦略がちがうという点は、ゲームギア版でも同じだ。

それ以外の大きな特徴は二つ。一つは、「ふたぽよ」において、ゲーム途中でおじやまぽよのレートが変更すること。「ふたぽよ」での対戦が長引くと、効果音が鳴ってレベルが上がり、おじやまぽよのレートが70点から35点に下がるのだ。つまり、同じ得点なのに、降ってくるおじやまぽよの数が2倍に



▲他機種とちがって、ハービーが両側に積みあげないのだ。ちょっと手ごわい!?



なるといわけ。

もう一つは、おじやまぽよを計算するとき、得点の端数は、つぎのぽよが消えたときへ繰り越されずに、切り捨てられてしまうのだ。

具体的に説明しよう。ぽよが消えて300点獲得したとする。これを70で割って4（＝おじやまぽよ4個）あまり20点。このあまった20点は、他機種版だとつぎの連鎖のときに持ち越されるんだけど、ゲームギア版では切り捨てられるのだ。だから、4個ずつ消していっても、おじやまぽよは1個もできないぞ。

おじやまぽよ算にちょっと手がかえられているということだね。

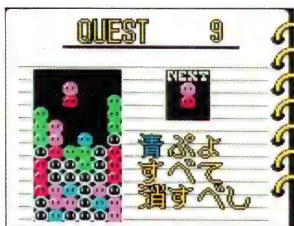


▶「なぞぽよ」パスワード入力画面も楽しいぞ

▲画面のレイアウトも、少し変更されている



▲「ふたぽよ」終了後、こんな画面で勝敗を表示。負けだとぽよに埋まっちゃうぞ



▲こちらの「なぞぽよ」は30問を収録。クリア後のデモは、なんだかとてもぶっつとび



秘 クリア・ボーナスをたんまりともらってしまおう

これは、「ひとぽよ」でハイスコアを狙おうという人にとっては、とってもオイシイ®だ。

まず、「なぞぽよ」をはじめよう。問題画面になったら、ギブアップして、コンティニューでNOを選び、「なぞぽよ」を終わらせよう。何面が終了してもいいぞ。そして「ひとぽよ」を選択、

普通にプレイして、敵に勝てみよう。するとあら不思議、クリアタイムが0になっているではありませんか。

どんなに時間をかけても、勝ったときに表示されるタイムは0。だから、クリア・ボーナスは、最大の約4万点もらえるということになる。

この現象は、その後の敵キャラ全員

で起こるので、この状態のままで最後までいくと、カンタンにハイスコアが取れてしまうのだ。

ただし、これはかなりあくどい手段なので、なるべくなら使わないでほしいな。クリア・ボーナスが一定だから、連鎖・落下ボーナスで何点だったのかわかるという利点もあるけどね。



スーパーファミコン版

●発売元：バンプレスト●発売日：93年12月
●価格：8,200円●メディア：8メガROMカートリッジ

▼ドット比率の関係で、デモシンのグラフィックの印象が少し変わっているね

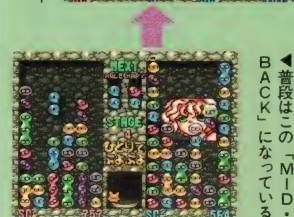


ちょっと変更されていて、「ひとぷよ」のときに表示される敵キャラの顔グラフィックが、敵のフィールド内に表示されるようになったのだ。このグラフィックを好きなようにいじることができるといわけ。

まず、グラフィックを表示する高さを3段階で選べる(無表示も可能)。そして、グラフィックをぶよの前にするか(FRONT)、うしろにするか(BACK)の選択。うしろだと、置かれたぶよで隠れちゃうし、逆に前だと、置かれたぶよがグラフィックで隠れてしまうのだ。もう一つ、ピンチのときに汗をかくかどうかも指定できるぞ。

メガドライブ版とアーケード版のいところをブレンドして、さらにワン・ポイントを加えた『す〜ぶよ』。“ぶよぶよ感”もバッチリだ!

顔グラフィックが自由自在!!



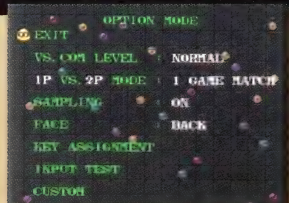
▲普段はこの「MID・BACK」になっている

▶LOW. ついでにFRONTにしてみました

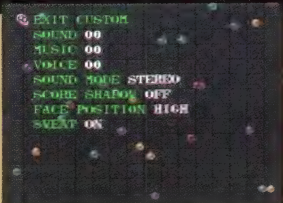


▲「ふたぷよ」対戦終了時には、バトルタイムが表示されるのだ。この機能は熱い!!

おぶしょんモードがさらにパワーアップ



▲多数の機能が追加されたおぶしょんモード。もちろんボタン配置の設定もできるぞ



▲左画面でカスタムを選ぶとこうなる。BG MやSE、ボイスだって自由に聴けてしまう





PCエンジン版

●発売元：NECアベニュー ●発売日：未定
●価格：未定 ●メディア：スーパーCD-ROM²

声優キャスティング・リスト

| キャラクター名 | キャスト | キャラクター名 | キャスト |
|-----------|-------|-----------|-------|
| アルル・ナジャ | 三石琴乃 | さそりまん | 千葉 繁 |
| カーバンクル | 榎本明美 | パノッティ | 日高のり子 |
| スケルトンT | 千葉 繁 | ゾンビ | 田中一成 |
| ナスグレイブ | 堀川 亮 | ウィッチ | 榎本明美 |
| マミー | 塩沢兼人 | そう大魔王 | 郷里大輔 |
| ドラコケンタウロス | 水谷優子 | ジェソ・ウィグイイ | 井上和彦 |
| すけとうだら | 青野 武 | ミノタウロス | 尼子狂児 |
| スキャボデス | 水谷優子 | ルルー | 冬馬由美 |
| ハービー | 山崎和佳奈 | サタン | 矢尾一樹 |

最後に紹介するのは、PCエンジン版。正式タイトルは『ぷよぷよCD』だ。スーファミと同じく、メガドライブ版の完全移植を基本としている。当然ゲームモードも「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」の三つだ。

さて、PCエンジンならではの特徴というと、やっぱり音声だね。CDの特性を活かして、たくさんの音声を収録しているぞ。アーケード版に入っていたボイス(「ファイヤー」など)にプラスして、ゲーム説明デモと「ひとぷよ」のデモシーンの全部のセリフを、音声で実際にしゃべってくれるのだ。

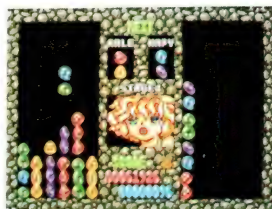
しかもすべてのセリフを、15人のプロの声優が担当している。右にその配役リストを載せておいたぞ。

もう一つの特徴は、「ふたぷよ」をプレイするときに、使用キャラクターが選択できるようになったことだ。選べるのは、アルル+レッスン・モードの3キャラ+ステージ8までの8キャラ、という総勢12キャラ。

キャラが選択できると、いったいどうなるのか。なんと、選んだキャラによって、連鎖するときのかけ声が変わるようになったのだ。

これまでは、1P側・2P側どちらか連鎖しても、アルルの声で“ファイヤー”とか“やったなー”などと叫んでいたよね。これが、自分が連鎖をすると、選んだキャラの声で“ファイヤー”“アイストーム”とかかけ声がかわるようになったのだ。もちろん同時に、相手側が選んだキャラの声でも、叫んでくれるぞ。ちなみに、キャラによるかけ声のちがいは、「ひとぷよ」でも採用されているのだ。

▼ゲーム中のグラフィックも、とってもきれい。メガドラ版と見まちがえそうだ



キャラクターによる能力の差はまったくないから、自分が好きなキャラを選んで、友だちと対戦しよう。



▼これらのセリフを全部しゃべる。楽しいぞ!



第2章

対戦で とにかく勝つ

[ふたりでぷよぷよ]



さあ、いよいよ必勝法の解説だ。対戦で負けてばかりのキミも、この章をカンペキにマスターすれば、さっそく今日から上級ぷよらーの仲間入り。なかなか勝てなかった、にくたらしいアイツの鼻をあかしてやろう！

「ふたぷよ」こそ『ぷよ』の神髄だ!

◀「ふたぷよ」で燃えろ!▶

「ぷよぷよ」にはいくつかのゲームモードが用意されている。そのなかでも、もっとも楽しく、またもっとも熱くなれるモードは、なんといってもやはり人間との対戦、「ふたりでぷよぷよ」だろう。

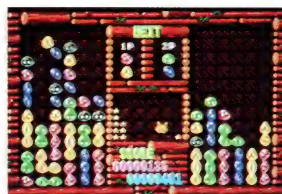
コンピュータとの対戦とちがって、相手はすぐ横にいる人間、しかも見ず知らずではない、よく知っている人だ。対戦ゲームにおいて、相手が身近であればあるほど、戦いは熱く燃えるもの。「ふたぷよ」をプレイするときには誰

でも、「コイツにだけは負けたくない!」という、一種のライバル心が、胸の奥底でメラメラと燃えたぎっているハズだ。キミもそうだろう!?

そして、それだけ燃えたからには、当然勝たなくてはならない。勝負は勝ってこそ楽しいのだ。敗者は、勝者の半分以下の楽しみしか味わうことはできない。それが勝負であり、その落差こそ勝負の醍醐味なのだ。

この章では、「ふたぷよ」を最大限に楽しむための——すなわち勝つため

のテクニックを解説していく。「ぷよぷよ」の本当の楽しさを味わうために、自分の技術を磨いていこう。



▲勝つか、負けるか。どうせやるなら勝たねばならない。本章を読んで、精進だ

「ふたりでぷよぷよ」レベル表

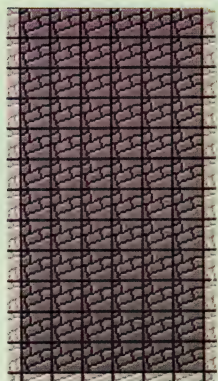
| レベル | 辛さ | ぷよの色数 | スタート時のハンティ | ランクが上がるまでのノルマ(個数) | タイプ |
|---------|----|-------|------------|-------------------|-----|
| LEVEL 1 | 微甘 | 4色 | — | 32 | A |
| LEVEL 2 | 甘口 | 5色 | — | 32 | A |
| LEVEL 3 | 中辛 | 5色 | — | 32 | B |
| LEVEL 4 | 辛口 | 5色 | おじゃまぷよ3段分 | 32 | B |
| LEVEL 5 | 激辛 | 5色 | おじゃまぷよ5段分 | 16 | B |

ランクによるスピード値と落下速度・固定までの時間

| タイプ | ランク | 落下速度(秒/1ブロック) | 固定までの時間(秒) | スピード値 |
|-------------------------|-----|---------------|------------|-------|
| 開始時 A ↓ B ↓ | 1 | 16/60 | 32/60 | 16 |
| | 2 | 12/60 | 32/60 | 22 |
| | 3 | 10/60 | 32/60 | 26 |
| | 4 | 8/60 | 32/60 | 32 |
| | 5 | 7/60 | 32/60 | 37 |
| | 6 | 6/60 | 32/60 | 48 |
| | 7 | 5/60 | 32/60 | 52 |
| | 8 | 4/60 | 32/60 | 64 |
| | 9 | 3/60 | 32/60 | 96 |
| | 10 | 2/60 | 32/60 | 128 |

ランクとスピード値は内部データのため、画面には表示されない。ノルマ数分のぷよを消すと、右表のランクが1段下に移行する
※右表の正確な計算式は【落下速度＝256÷スピード値/60秒】【固定までの時間＝32/60秒(一定)】

【いくつかおじゃまぶよを作ればいい?】



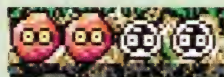
12
ブロック

6ブロック

||

72ブロック

||



「ふたぶよ」に限らず『ぶよぶよ』で勝利をおさめるには、相手側におじゃまぶよを大量に送るのがっとり早い方法だということは、前にも書いたよね。それでは具体的に、どれだけの量を送ればいいんだろう?

前の章でも触れたように、相手を負かすには、左から3列めを一番上まで積み上げさせればいいのだ。でも、特定の列に集中しておじゃまぶよを降らせる、なんてことはできない。結果として、フィールド全部をおじゃまぶよで埋めつくす作戦をとることになるわけだ。

左の図を見てくれ。これは『ぶよぶよ』のフィールドが何ブロックあるかを図にしたものだ。一部の機種ではこれよりもフィールドが広いけれど、縦12段×横6列の合計72ブロックというのが、標準的な大きさなのだ。

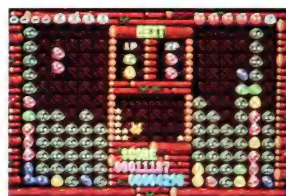
これで、いくつかのおじゃまぶよを作ればいいのかわかったかな。そう、最低72個作れば、相手のフィールドを

完全に埋めつくすことができるわけだ。

実際には、もともと置いてあるぶよがあるから、これよりも少ない量で埋めつくすことができるぞ。まあ、赤玉(岩ぶよのこと)2個+α、つまりおじゃまぶよが60数個あれば、まず大丈夫。

逆に、これ以上のおじゃまぶよを作っても、何の役に立たない。72個のおじゃまぶよが降った時点で、すでに勝敗が決定するので、それ以上のおじゃまぶよは結局作だけムダなのだ。

おじゃまぶよは、赤玉2個とちよつとで十分、それ以上はいらない。これが、勝利のための格言その1だ。



▲こんなにたくさん作っても、ほとんどはムダな努力に終わる。ああ、もったいない

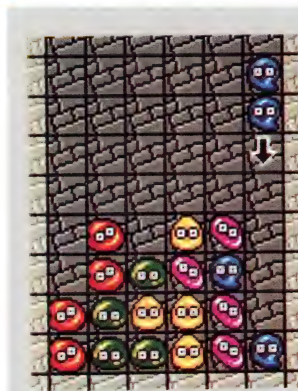
【目標は5連鎖だ】

さてさて、これまでの研究によって、相手に送るおじゃまぶよの量は、だいたい60個ちよつとで十分だということがわかった。では、それだけの量を作るには、いったい何連鎖が必要なんだろう?

得点が70点につき、おじゃまぶよが1個できるわけだから、60数個を作るには、だいたい4,500点は必要となってくる。合計得点が4,500点前後になる連鎖数は……と考えていくと、ありました、ちょうどよさそうな連鎖数か。

それは5連鎖。これだと、得られる得点は最低でも4,840点。よって、発生するおじゃまぶよは少なくとも69個だから、赤玉2個と大ぶよ1個、そして小ぶよが3個と、理想的な量だ。

当然のことながら、これ以上、6連鎖や7連鎖を作っても、それで大量発



生したおじゃまぶよは、まったくのムダになってしまう。もっと連鎖を伸ばしたい、という衝動をグッと押さえて、おとなしく5連鎖で止めておこう。

あとでぐわしく説明するけれど、6

5連鎖したときの得点

$$\begin{array}{r}
 40 \\
 40 \times 8 \\
 40 \times 16 \\
 40 \times 32 \\
 +) \quad 40 \times 64 \\
 \hline
 4840 \text{ 点}
 \end{array}$$

||

おじゃまぶよ69個

||



連鎖以上を作っていると、負けてしまう場合だってあるのだ。

よって結論。勝つためには、5連鎖を作ればよい。勝利のための格言その2として、毎日5回は暗唱しよう。

これさえマスターすれば 階段積み キミも勝てる

階段積みとは

『ぷよぷよ』をプレイする上で、絶対に避けてはとおれない要素が「連鎖」だ。これまでも、「同時消しよりも連鎖」とか「5連鎖させよう」などと、まるで連鎖が常識のように書いてきた。それほどまでに連鎖という要素は、『ぷよぷよ』における基本技術になっているのだ。

だけど、『ぷよぷよ』をはじめたばかりの人の中には、連鎖なんてむずか

しくてできない、ましてや5連鎖なんて夢のまた夢だよ、と思っている人も多いんじゃないだろうか。

たしかに、最初から、自分で考えながら連鎖を組んでいくのは、とってもむずかしい。落ちてくる組ぷよの色を見ながら判断して、連鎖を組んでいこうとすると、上級者と呼ばれている人でも、けっこう苦勞するものだ。

でも大丈夫。『ぷよぷよ』には必勝パターンと呼ばれる、連鎖のお手本形が確立されているんだ。それがこれから紹介していく「階段積み」というテクニックだ。

これさえマスターすれば、必ず上級者の仲間に入ることができる、とまで



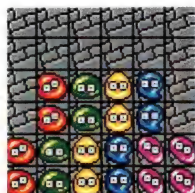
「邪心のない階段積みは、史上最強なのだ」

言い切ってしまう。これまで、さまざまなテクニックが開発されているけれど、この階段積みよりも速くて強いテクニックは、いまだに生みだされていないのだ。

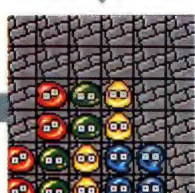
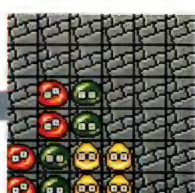
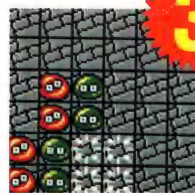
そこで、勝利のための格言その3は、なにがなんでも階段積みをマスターせよ、だ。ここからの10ページ、紙が破れるほど読み返して、階段積みのテクニックを吸収してくれ。



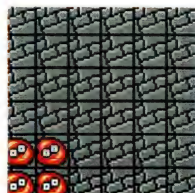
こんなふうに
連鎖するぞ



1



2



4

5

階段積みには3種類ある

史上最強のテクニック、階段積み。前ページの連続図で、階段積みとはどういったものなのか、だいたい理解できたかな。カンタンに解説すると、ぶよが落ちて、その上に置いてあったぶよが落ち、隣の列に置いてあるぶよを消す、という動作が連続的に行なわれていくのが、階段積みなのだ。

さて、一口に「階段積み」と言っても、じつは大きくわけて三つの種類があるのだ。下に仕掛けてあるぶよ（これを土台ぶよと呼ぶ）の個数によって、「3-1積み」「2-2積み」「1-3積み」というように分類されている。

それぞれの基本形や特徴などは、下でくわしく解説しているのだから、そちらを読んでくれたまえ。

また、上に仕掛けてある、落ちていくぶよ（これを仕掛けぶよと呼ぶ）の個数を考慮して、さらに細かく分類することもできる。つまり、3-1積みの仕掛けぶよを2個、3個にすると、それぞれ「3-2積み」「3-3積み」、2-2積みの仕掛けぶよを3個にすると「2-3積み」となるのだ。

ただ、仕掛けぶよがいくつかという問題は、階段積みを説明する段階ではあまり重要ではないので、ここでは省

略させてもらうぞ。

とりあえずこのページでは、階段積みには3種類あって、それぞれの積みかたには特徴がある、ということを理解してほしい。



▲一見ちがって見えるけど、どちらも「階段積み」。基本原理はまったく同じだ

階段積みのバリエーションと特徴

3-1積み



土台ぶよが3個、仕掛けぶよが1個の階段積み。仕掛けぶよの個数によって、3-2、3-3にもなる。これは、階段積みを代表する積みかたであり、3種類の中では、もっとも作りやすいパターンだ。階段積みを練習するときには、作りやすく見た目がわかりやすいので、この形を練習しよう。相手がこの仕掛けを埋めるには、大ぶよ3個が必要で、それには3連鎖が必要となる。つまり、おじゃまぶよに埋められにくいわけだ。実戦では3-1を作ろう。

2-2積み



土台ぶよが2個、仕掛けぶよが2個の階段積み。仕掛けぶよの個数によって、2-3にもなる。初心者に人気の積みかただ。だが、仕掛けを動かすことのできる場所が2ブロック分（正確には1ブロック分）しかないために、おじゃまぶよによって埋められてしまう可能性が高い、仕掛けぶよを必ず縦に2個つなげておかないと連鎖しない、などと制約が多いので、あまりオススメできない。落ちてくる組ぶよが同色の組み合わせばかりなら狙ってもいい。

1-3積み



土台ぶよが1個、仕掛けぶよが3個の階段積み。この1-3積みは、作るのがとてもむずかしく、上級者でも好んで使う人はほとんどいない。また、仕掛けを動かすことのできる場所が1ブロック分しかないために、おじゃまぶよ1個で埋まる可能性が大きい。と、利点がないように見えるが、唯一、連鎖が早く終わるというメリットがある。仕掛けぶよの落下距離が短いために、連鎖にかかる時間も短く、他のパターンよりも早く連鎖が終わるのだ。

臨機応変に使いわけよう

3種類ある階段積みは、実戦では、ごちゃまぜにして使う、というケースが意外と多いぞ。

落ちてくるぷよの色は、すべて乱数によって決められているから、よっぽど運が良くなければ、ほしい色のぷよが都合よく落ちてくるなんてことはありえない。だから実際には、落ちてくるぷよの色によって、はじめが3-1積みで後半は2-2積み、といった複合階

段積みをする必要が出てくるのだ。

それ以外にも、複合階段積みを使ったほうがいい場合はある。2-2積みや1-3積みだと、連鎖を動かすことができる場所が1ブロックしかない。つまり、おじゃまぷよで埋められてしまう可能性がとっても高いのだ。そこで、全体は2-2や1-3だけど、動かす部分だけを3-1積みにしてみよう。これだと、大ぶりが3個なければ埋めること



◀ 3種類の階段積みを上手にミックスせよ

ができないから安心だね。

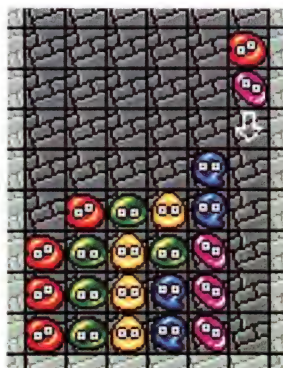
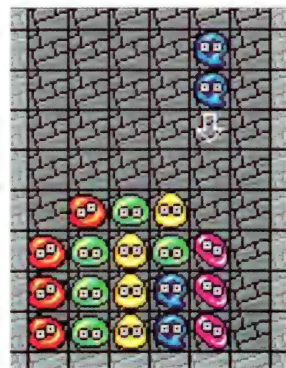
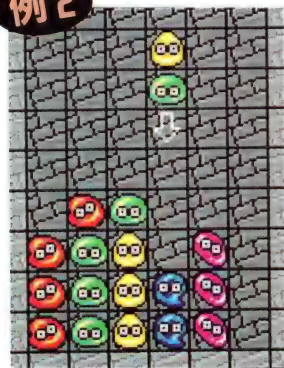
この複合型は絶対にマスターするべし。上級者になるための必須技術なのだぞ。

例1



3-1積みの5連鎖が完成目前。しかし、まだ緑が3個そろわないうちに、赤が2個もきてしまった。そこで、最後の部分だけを2-1積みにしてしまうと、このとおり、緑が2個きただけで5連鎖が完成してしまうのだ。もしも3-1積みこだわって、最初の赤を別の場所に置いていたら、連鎖が完成するのがかなり遅くなったことだろうね。

例2



こちらも、3-1積みの5連鎖がもうすぐ完成だ。ところが、青がくる前に緑・黄がきてしまった。そこで、緑を下にして青の上に置き、黄の部分を完成させた。このあと、青を2個仕掛ければ、階段5連鎖が完成。結局、青が2-2積みになっているのがわかるかな。このように、3-1積みの中に2-2積みをまぜる、なんてこともできるのだ。

STEP UP!

5連鎖よりも4連鎖ダブルのほうが強いぞ

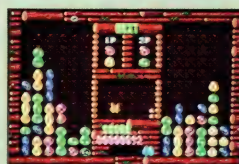
これまでずっと、赤玉2個+αを作るためには5連鎖を作ろう、と講義してきた。では、赤玉2個は絶対に5連鎖でないといけないのだろうか？

いえいえ、必ずしも5連鎖でなくても作れてしまうのだ。その方法が「4連鎖ダブル」(4連鎖めに同時消しをする消しかた)。しかも、4連鎖ダブルには、5連鎖よりもすぐれている点がある。ズバリ、連鎖数が1回分少ないから、早く連鎖が終わるのだ。

『ぶよぶよ』の勝負は、先におじやまぶよで埋まったほうが負けになる。よって、早く赤玉2個分のおじやまぶよを作ったほうが勝ちだ。じゃあ、先に連鎖させたほうが勝ちかというところ、厳密にはちよつとちがう。前に解説したとおり、こちら側が連鎖している間は、相手側にはおじやまぶよは降らないからだ。つまり、正確には「相手よりも先に連鎖を終わらせた」ほうが勝つてこと(当然、赤玉2個分のおじやまぶよができる連鎖をね)。

5連鎖よりも早く連鎖が終わる4連鎖ダブルは、この点で有利なのだ。

ただ一つ注意点がある。4連鎖めの



5連鎖、同時に開始！



4連鎖、同時に開始！



4連鎖で終わるから！



おっと、わずかに右のほうが速いかった！



最後は5連鎖め。右は



右におじやまぶよが、4連鎖ダブルの勝ち！

ダブルのとき、どちらかの色ぶよを5個つながるようにしておこう。両方4個だと、赤玉2個にはならないぞ。

この理屈でいくと、連鎖がもっと早く終わる「3連鎖トリプル」のほうが良いような気がする。でもトリプルは

ダブルより作るのが数倍むずかしく、しかも同じ色をたくさんつなげないと赤玉2個にならないので、あまりオススメはできない。

階段積み慣れたら、意図的に4連鎖ダブルを作れるように練習しよう。

4連鎖ダブルのときの得点



$$\begin{aligned} &40 \\ &40 \times 8 \\ &50 \times (16 + 2) \\ &+) 90 \times (32 + 3 + 2) \end{aligned}$$

4590点

II

おじやまぶよ
65個



3連鎖トリプルのときの得点



$$\begin{aligned} &40 \\ &50 \times (8 + 2) \\ &+) 160 \times (16 + 6 + 5) \end{aligned}$$

4860点

II

おじやまぶよ
69個



実践!「階段積み」はこうやれ!

1 手めの置きかた

基本がわかったところで、ここからは階段積みのやりかたを説明していこう。なお、今後は基本的に、すべて3-1積みを目指して解説していくので、そのつもりで。

まず、はじめの1手。これは必ず右のように置こう。組ぶよが同じ色（これをゾロ目と言う）の場合は、そのまま立てて、ちがう色なら横にして置くのだ。このときスピードを考えて、横移動はさせないほうがいい。もちろん、



レバーを下に入れて、高速落下させるのだぞ。

結局1手めは、そのまま下に落とす

か、1回だけ回転ボタンを押して落とすか、どちらかなのだ（待ちの広さを考えると、右回転のほうがベター）。

2 手めの置きかた①

つづいては2手めの置きかた。1手めは、ボタンを押すか押さないかの判断だけで、誰にでもできるような置きかただったけれど、ここからはちょっとした技術が必要となってくるぞ。

階段積みで5連鎖を作る場合、5列の土台ぶよを作ることが目標となる。土台ぶよを作ると言うことは、同じ色のぶよを縦に積んでいくことになるわけだ。いま、3-1積みを目指してい

るので、それぞれの土台ぶよは、縦に3個ずつ積み重ねなければならない。

だから、下に置いてあるぶよと同じ色のぶよが落ちてきたら、絶対に縦に積んでいくように心がけよう。2手め以降も、このことを守って置いていくようにしてくれ。

さて、下に掲載しているのは、2手めまでを置いたときの、考えられるすべてのパターンを並べたものだ。1手

め、2手めにどんな色の組み合わせが落ちてきても、必ずこの七つのパターンのうちのどれかに当てはまるようになっている。逆に言えば、階段積みの5連鎖はすべて、この七つのパターンのどれかが基礎になっているぞ。

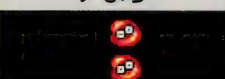
これらの階段積み基礎7パターンには、それぞれにちがった対処法があるから、よく研究しておこう。基礎をおろそかにすると、痛い目にあうからね。

2 手めにおけるパターン一覧

図中のアルファベットは便宜的なもので、同じアルファベットが同じ色のぶよであることを示している。また、左右対称のパターンは省略してある。中段にある組ぶよの図は、上記「1手めの置きかた」図を例として、そのつぎにどんな組み合わせのぶよが落ちてきたときに、そのパターンになるのかを示している。



アより



1手め、2手めとも、同色のゾロ目がきた場合。もっとも処理しにくいパターンだ。つぎの組ぶよを横にして、両者の間に置くといい。



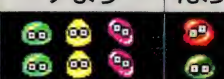
アより イより



1手めか2手め、少なくともどちらかにゾロ目があると、このパターンになる。4連鎖ダブルが狙いやすく、比較的良好いパターンだ。



アより イより



4個のぶよが、うまく2色2個ずつになった形。左右どちらにも連鎖が伸ばせる可能性があり、3、4手めの置きかたがむずかしい。

2手めの置きかた②

2手めを置くときに、ほかにも注意しておかなければいけないことがあるそれは、「向き」の問題。

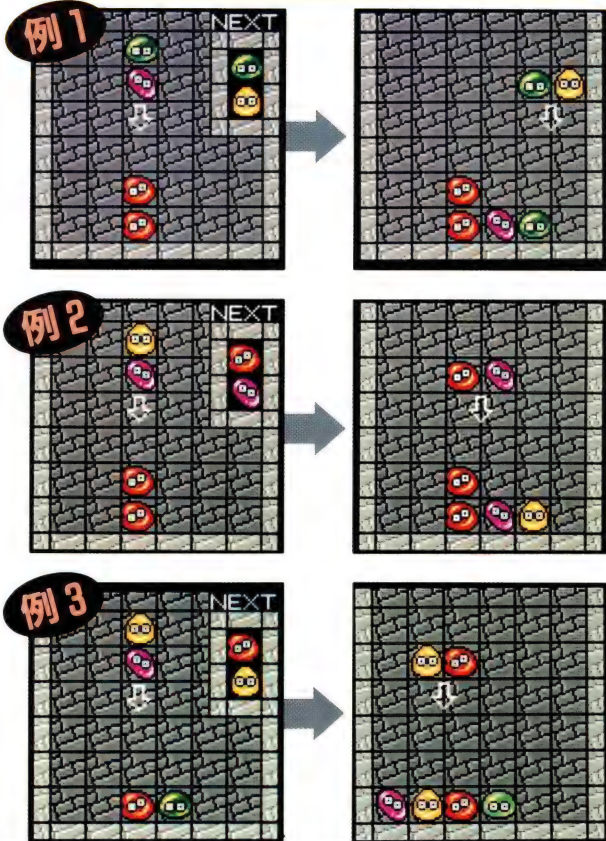
下のパターン一覧を見ればわかるとおり、ゾロ目以外だと、2手めは必ず横にして置くことになる。横にするときに、2種類の置きかたがあるのは、すぐわかるよね。そう、落ちてきたときに上にあったぶよを左にするのか、下にあったぶよを左にするのかという、二つの「向き」があるのだ。

例1を見てくれ。これはパターンIVにあたる。だから、いま落ちてきている緑・紫の組ぶよは、置いてある赤ぶよの右隣に横にして置くことになるんだけど、では緑と紫、どちらを左にしたらいんだろう？

その答えは、NEXTぶよがよか握っている。この場合のNEXTぶよは緑・黄。ということは、緑を右にして置けば、右図のようにきれいに並べることができるとね。もし逆に、紫を右にして置くと、黄ぶよが浮いてしまうのだ。

例2、例3も同じことだ。つまり、NEXTぶよを見てから、方向を決めなくてはならないのだ。

今後ぶよを置くときには、必ずNEXTぶよをチェックするようにしよう。



| パターンIV | パターンV | パターンVI | パターンVII |
|---|--|--|--|
| | | | |
| アより | イより | イより | イより |
| | | | |
| かなり起こりやすいパターン。2手めを左側に置いてもいいが、中心に置いたほうが効率がいい。置く向きは、NEXTぶよから判断。 | これも比較的起こりやすいパターンだ。2手めのゾロ目を左右どちらに置くかが問題。上記の解説どおり、NEXTぶよで決めよう。 | このパターンは、つぎの3手めで、連鎖の方向が決まることが多い。仕掛けの完成が一番速いパターンなので、ミスをしないように！ | すべてのぶよがちがう色のパターン。置く向きは、NEXTぶよしだい。この時点で連鎖方向が決まるので、あとはスピード勝負だ。 |

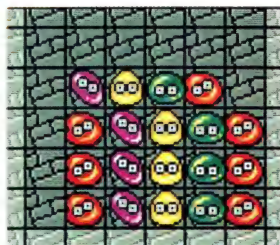
方向を決めよう

「5列分の土台ぶよを先に作る」「同色ぶよを縦に積んでいく」という基本的戦略に加えて、3手め以降に重要になってくるのが連鎖の方向だ。




階段積みには、右の図のように左右対称形が存在するのだ。左図のような形を「左に連鎖を伸ばす」、右図のような形を「右に連鎖を伸ばす」と言う。

左右どちらに連鎖を伸ばすのか、これを早めに決めるのがカンゼン。方向が決まると、土台ぶよが完成する前に仕掛けぶよが置けたり、組ぶよを置く向きが必然的に決まったりするのだ。

また、左に伸ばしたら左端の列、右に伸ばしたら右端の列には、土台ぶよを作っちゃダメ。そこを埋めると、連鎖を動かすことができなくなってしまうからだ。これは初心者がよくやるミス。早めに方向を決めて、埋めないように注意しておこう。



かんたんなときはどっちでも

| | | |
|--|---|---|
|  <p>左端列に土台ぶよが できそうなので、 右に伸ばそう。左に 伸ばすと、連鎖移動 部分が土台ぶよで埋 まってしまうぞ。</p> |  <p>左に伸ばすほうが ベター。高く積んで あるほうに伸ばして いくのがコツなのだ。 右側に5列分のスペ ースもあるしね。</p> |  <p>右端列にぶよが置 いてあるので、左に 伸ばしたほうが良い。 これは、4連鎖ダブル を狙ったほうが良 さそうな形だ。</p> |
|--|---|---|

不要ぶよの処理方法

階段積みを作っていく途中で、どうしても必要のないぶよが出てくる。そんな不要ぶよは、連鎖のジャマにならないような場所に捨てるしかない。では、ジャマにならない場所ってどこだろう？ 下の図を例として、考えてみよう。なお、この図はどちらも右に連鎖を伸ばしているぞ。

まず考えられるのが、連鎖方向の逆

側の端の列。下の図のAの部分だ。ここなら、まったく連鎖のジャマにならない。不要ぶよはなるべくAに捨てていくといいだろう。

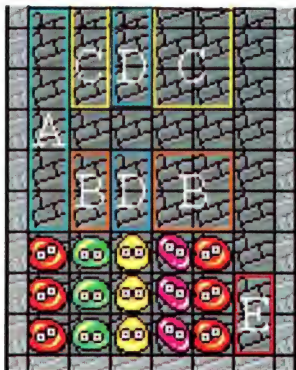
Bの部分も不要ぶよが捨てられる場所。一見、仕掛けぶよを置かないといけないように思えるけど、その上の空白部分に置けば、ちゃんと連鎖するので。もちろん、Bの部分のどこかに仕

掛けぶよを置いても大丈夫。ただし、2-2積み場合は、必ず仕掛けぶよを縦に2個つなげないと連鎖しないぞ。

Cの部分には、もっとわかりやすい捨て場所だね。仕掛けぶよの上だから、連鎖にはぜんぜん影響しないのだ。

BとCに囲まれたDの部分には、なるべく、いや絶対に捨てないようにしよう。ここは、言わずと知れた左から3列め。勝敗を決する大事な列なのだ。もしここに、2個以上の不要ぶよが置いてあると、普通ではまだ負けにならない量のハズの、赤玉2個ジャストを食らったときに負けになってしまう。連鎖終了後、この列にはぶよがひとつも残らないように心がけよう。

Eの部分も、捨て場所にはあまり向いていない。ここに不要ぶよがあると、たった1個のおじやまぶよを降らされただけで、連鎖が動かせなくなってしまうからだ。Eはなるべく空けておくようにしてくれ。



中盤の置きかた

連鎖方向を決めたら、あとは土台ぶよを完成させるべく、縦にどんどん積んでいくのだ——と単純にはいかないのが、階段積み奥の深さ。

もちろん、一心不乱、わき目も振ら

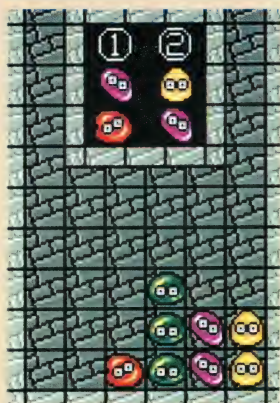
ずに同色ぶよを縦に積んでいってもいいんだけど、ただそれだけでは効率が悪くなってしまう。相手よりも一刻も早く連鎖を作り上げて、作動させなくてはいけないのだから、効率的に積

んでいかないと負けてしまうぞ。

ここでは、階段積みの中盤での置きかたを勉強するために、6問の力試し問題を用意した。この問題で、中盤での置きかたのノウハウを習得してくれ。

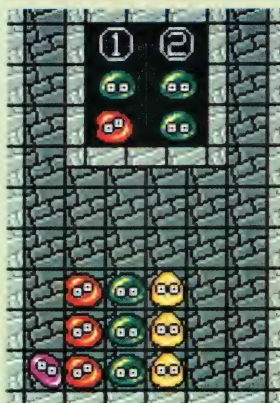
実力判定・力試し問題集（解答は次ページ）

問題 1



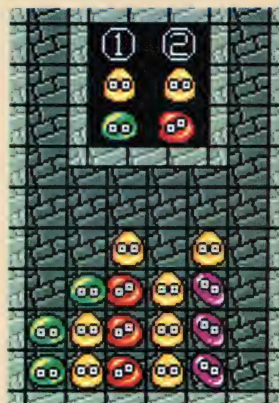
〈ヒント〉連鎖方向をよく考えてみよう。紫ぶよを置く場所がポイント。

問題 2



〈ヒント〉階段積みの基本戦略を思いだして……。緑ぶよをどう置く？

問題 3



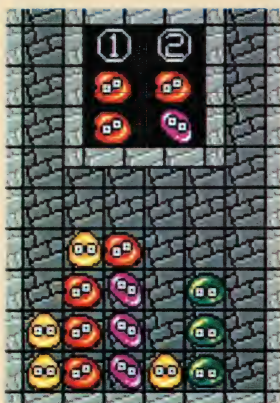
〈ヒント〉階段積みもこれで完成。最後の黄ぶよの置きかたを工夫しよう。

問題 4



〈ヒント〉①の赤ぶよを置く位置がわかれば、解けたも同然だ。

問題 5



〈ヒント〉へこんでる黄ぶよがネック。赤ぶよはたくさんくるのにな。

問題 6



〈ヒント〉緑の前に黄がきちゃった。捨てるのはもったいないし……。

実力判定問題・答えと解説

解答 1

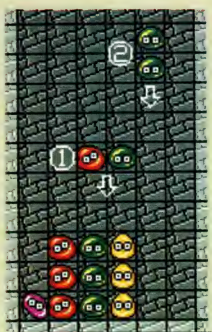


POINT

方向を先読みして
仕掛けよう

「方向を決めよう」とのころでも書いたように、早めに連鎖方向を決めたほうが、効率的に階段積みを作ることができるのだ。この問題がその典型。連鎖方向が左とわかっていれば、紫の土台ぶよが完成する前に、仕掛けぶよを置くことができるというわけ。基本的な技術だけに、必ずマスターしよう。

解答 2



POINT

とにかく土台ぶよを先に
5列作ろう

初心者は、ゾロ目がくると、どうしても同じ色の仕掛けぶよの上に積んでしまいがち。でもこの場合、まだ土台ぶよが5列分できていないよね。こんなときは、仕掛けぶよを増やすよりも、土台ぶよを作るのが先決だ。土台ぶよが5列できていれば、仕掛けぶよを増やしてもいいぞ。

解答 3



POINT

得点が高くなるようにしよう

このように置く(または②を縦にすると、4連鎖めか黄ぶよの5個消しになるよね。逆にすると2連鎖めが5個消しになる。計算すると、4連鎖めが5個消しになるほうが高得点なのだ。5連鎖ならそんなにこだわらなくてもいいけど、4連鎖ダブルのときは、こういったテクニックを使おう。

解答 4



POINT

横方向へも
伸ばせるようになるろう

これはちょっと高度なテクニック。①をこうやって置けば、赤の仕掛けぶよが完成するのがわかるかな。仕掛けぶよは、隣りの列の上だけでなく、さらにその隣りでもいい、というわけなのだ。赤ぶよと同じ理屈で、このあと右から2列めに緑を1個置けば、5連鎖が完成。これができたキミは上級者だ！

解答 5



POINT

こない色は
見切りをつけよう

こない色は、いつまでも待っていてはダメ。待っている時間がムダだぞ。そんなときは、ちがう色を使って連鎖を作ってしまう。これは結果的には3-1積みと2-2積みの複合階段積みになるわけだね。むずかしいのは、いつ見切りをつけるか。ゾロ目が落ちてきたときなどは、そのチャンスだ。

解答 6



POINT

5連鎖が苦しいときは
4連鎖ダブルに

ここから5連鎖にするのは、左から2列めに緑を2個、黄を1個置かないといけない。それよりも、右端で4連鎖めを同時消しにしたほうが効率的だ。この時点で、とりあえず4連鎖ダブルが完成したわけだけど、これだけでは赤玉2個にならないので、4連鎖めの赤か黄を5個消しにしたいところだ。

【終盤での置きかた】

苦勞して、やっと階段積み5連鎖が完成！ あとは、一番端の土台ぶよを消して、連鎖を動かすだけ、という状態までたどりついたぞ。

しかし実は、こんな最終状態でも、気をつけておかないといけないことがいくつかあるのだ。

最後のツメでミスをして、負けてしまうのは一番悔しいこと。そんな失敗をおかさないうちに、①～③をしつかりと読んでおいてくれ。

1 6連鎖は作るな！



▲6連鎖しても、負けてしまっは元も子もない。5連鎖で動かしてしまおう

階段積みを覚えてたでと、カンタンに連鎖が作れることがうれしくて、6連鎖めを作る人が多いけど、これには感心しない。6連鎖するぶん、連鎖が終わるまで時間がかかるし、第一、仕掛けを作るのに、5連鎖を作るよりも時間がかかってしまうからだ。相手よりも早く連鎖を終わらせるのが勝利の条件。6連鎖させたい衝動を押さえて、5連鎖で止めておこう。

2 どんどん捨てろ！



▲起爆装置の色がくるまで、とにかく捨てろ！ ヘタに積み込んでではダメ

階段積みは、端の土台ぶよを消すと連鎖がはじまる。この「消すと連鎖がはじまる」部分を起爆装置と呼ぶのだ。仕掛けが完成して、あとは起爆装置を消せばいいというとき、なかなか起爆装置の色がこないことがある。そんなときは、連鎖方向とは逆の端列に、何も考えずにドンドン捨てていこう。早く捨てれば、それだけ早くつぎのぶよが落ちてきて、起爆装置の色もでてくる、というわけだ。

3 絶対に消すな！

②の「どんどん捨てろ！」にも関係してくるけど、起爆装置の色を待っているとき、絶対にぶよを消しちゃダメだ。これは、消える処理をしている時間がロスタイムになってしまうから。つまり、あとは仕掛けを動かすだけという状態になったら、ぶよを消さないようにドンドン捨てていきながら、起爆装置の色を待つようにすべし。

STEP UP!

逆方向への階段積みもマスターしよう



これまで、一方向への階段積みを解説してきたけれど、積みかたによっては、途中から連鎖方向を逆方向にすることも可能なのだ。

上の図がその例。3連鎖めまでは、右方向の階段積みだったのが、4連鎖

めは左方向の階段積みになっている。

これをさらに伸ばしていくのはちょっとむずかしいけれど、こんなカンジで最後の1連鎖だけを逆方向にするのは、それほどむずかしくないから、ぜひ挑戦してみよう。

また、こういったパターンで、捨てた不要ぶよが偶然つながって、連鎖数を増やしてしまうというケースがある。そのために5連鎖が6連鎖になって負けた、なんてことになると、泣くに泣けないぞ。十分気をつけるべし。

仕掛けを作動させたあとのテクニック

戦いはまだつづいている!

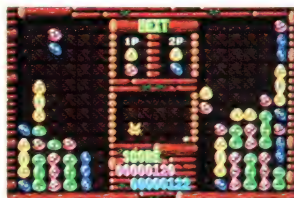
5連鎖させて、予定どおりおじやまぶよを赤玉2個+α作って、これで勝ちをはらったな、なんて余裕を見せていると、逆転負けを喫することがある。連鎖で赤玉を2個作ったからといって、確実に勝てると思ったら大まちがいだ。

『ぶよぶよ』では、両者とも同じ順番で、同じ組み合わせの組ぶよが落ちてくる。だから、こちらが5連鎖を完成させたときに、相手も5連鎖を完成さ

せていても、全然おかしくはないのだ。

つまり、こちらが5連鎖して相手に赤玉2個を送ったときには、相手も赤玉2個をこちら側に送ってきている可能性が大きいということ。

5連鎖が終わったあとも、戦いはつづいている。最後まで気を抜くな! なおここから先は、両者とも赤玉2個以上を送りあったという前提のもとに解説していくぞ。



▲『ぶよぶよ』は、赤玉2個を作ったあとが本当の戦いのかもしれない。ここでの技術が、最終的な勝敗を決するのだ!

保険を作っておこう①

お互いほぼ同時に赤玉2個を送ったとき、勝つためにはどう対処したらいいだろうか。

考えられるのが、おじやまぶよを降るのを遅らせること。相手よりもおじやまぶよが遅く降ってくれば、相手のほうが先につまってしまう、こちら側の勝ちとなる。

両方が赤玉2個のおじやまぶよを送りあったときには、どうにかしておじやまぶよの落下を遅らせるように、努力する必要があるわけだ。

そこで考えだされたテクの一つが、保険と呼ばれるモノ。第1章で説明したように、こちら側でぶよが消えている間は、つぎの組ぶよやおじやまぶよは降ってこない。だから、ぶよを消し

ていれば、その間はずいぶんおじやまぶよが降ってこないわけだ。

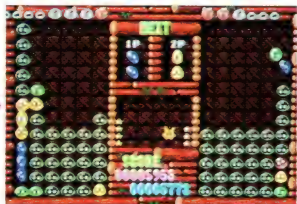
右の図がその保険。この5連鎖が終わったあとに、相手から送られてきたおじやまぶよが、まず30個降ってくる。しかし、左端列はおじやまぶよで埋まらずに、顔をだしているのだ。

赤玉は5段分のおじやまぶよを降らせるから、それよりも高く、6段以上ぶよを積んでいれば、おじやまぶよに埋もれないで、顔をだすってワケ。

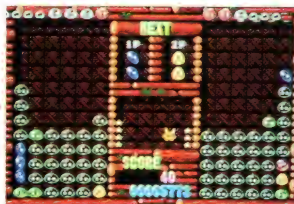
このように、同色ぶよが3個つながった部分が顔をだすようにしておくのが保険だ。図では、緑ぶよがこれにあたる。つぎに緑ぶよが落ちてくれば、このぶよを消して、時間稼ぎをすることができるって寸法だ。



▲すでに左側にはつぎのぶよが落ちてきている。右側はまだ落ちてきていないから、左はちょっと不利だ。でも保険があるぞ



▲こうやってぶよを消して、時間を稼ぐわけだ。わずかな時間だけれど、これがかなり大きな意味を持っている



▲はじめは左側が不利だったが、保険のおかげでほぼ互角の勝負になった。このあと、ほぼ同時におじやまぶよが降ってくる!

保険を作っておこう②

保険には、もう一つのパターンがある。それが右図だ。この図だと、左端の列に黄ぶよが3個つながって、保険として残る。ただしこちらは、さっきのパターンとちがって、おじやまぶよが降ってくるで埋まってしまうのだ。

つまり、相手よりも先に連鎖を終わらせていないと、この保険はおじやまぶよで埋まって無意味なものになってしまうというワケ。

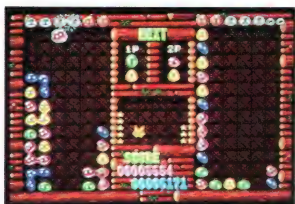
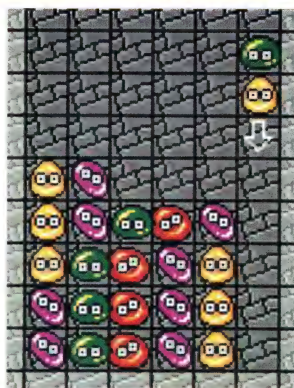
なんだかさっきのよりも使いにくそうだけど、ところがどっこい！

先ほどの保険は、赤玉が降ってきて

も埋もれないように、6段分のぶよで土台を作らなければならなかった。つまり、それだけ多くのぶよを落とさないといけないんだけど、そんなことをしていたら、相手の連鎖が終わって、おじやまぶよが降ってきてしまうよね。

その点、こっちのパターンだと、5連鎖以外に3個余分に落とすだけで保険になるという速さがあるのだ。

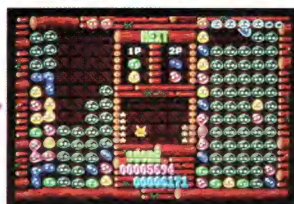
ただし、保険は絶対的なものではないぞ。ときには、保険を作らずに、先に仕掛けを作動させたほうがいい場合もある。判断よくプレイしてくれ。



▲右が今、連鎖を終えたのに対して、左は先に終えている。しかも、左には保険が用意されているぞ。これはかなり有利だ



▲左が保険を消している間に、右におじやまぶよが降ってきた。NEXTぶよも落ちてきている。これでほぼ勝敗は確定か？



▲左が1個めの赤玉が降ってきたときには、右は2個めの赤玉が降っている。これだけの差があれば勝利は確実だ。やりいっ！

保険以前に、これに注意

というわけで、おじやまぶよが降ってこないように、保険を作っておくのが大切なのだ。階段積み之余裕ができたら、ぜひとも保険を作っておくことをオススメするぞ。

でも、保険を作る以前に、十分に気をつけておかないといけないことがある。それは、前にも一度書いた「左から3列めに、不要ぶよを置か

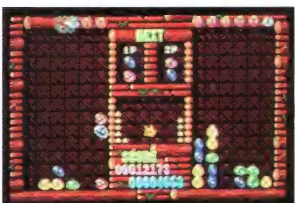
ない」ということ。

『ぶよぶよ』のフィールドの高さは12ブロック。赤玉1個が5段分のおじやまぶよを降らせるから、フィールドに何もないと仮定した場合、赤玉2個分(=10段分)のおじやまぶよが降っても、まだ2段分空いており、それだけでは終わらないわけだ。

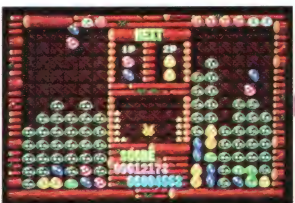
しかし、左から3列めに2個以上ぶ

よが置いてあるとどうだろう。赤玉2個が降った時点で、一番上まで積み上がり、勝負が決まってしまうのだ。逆に言うと、1個までなら置いてもかまわない、というわけだね。

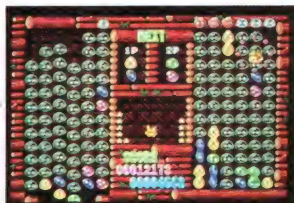
左から3列めにぶよが2個以上残ったら、保険があっても負ける可能性が大きい。絶対にこの列にはぶよを残さないようにしよう。



▲右側は連鎖が終わったばかりで、この直後におじやまぶよが降るのだ。左側はまだおじやまぶよが降ってないから有利……？



▲でも左側は、左から3列めにぶよが2個残っている。いくら先に連鎖が終わったといっても、これだとマズインじゃないか？



▲案の定、右側が勝った。右側も上まで埋まっているのを見ると、一瞬の勝負だったようだ。3列めには絶対にぶよを残すな！

「まわし」のテクニック

まわして何？

前ページまでに解説した「保険」以外にも、おじゃまぶよの落下を遅らせ、時間稼ぎができるテクニックが存在する。それが、これから説明する「まわし」というテクニックだ。連鎖を動かす前に準備を必要とする保険とちがって、まったく準備なしで使える技術なので、覚えておくと重宝するぞ。

では、「まわし」とはどんなものなのか、解説しよう。下にある一番左の図を見てほしい。赤・緑の組ぶよが横になって落ちてきて、地面に着いたところだ。この組ぶよは、赤ぶよを軸として回転するとしよう。

ここで、右回転のボタンを1回押してみる。するとまん中の図のようになるハズだ。さらにもう1回、右回転の

ボタンを押すと、右の図のようになる。

この一連の動きの中で、組ぶよが1段分、上に浮上したのかわかるかな。この、浮上させるテクニックを応用したものが「まわし」なのだ。

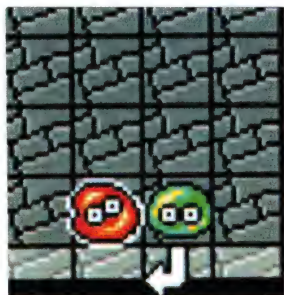
でも、なんで浮上したんだろう？もう一度左側の図を見てくれ。この状態で右回転させると、緑ぶよは赤ぶよの下に回転移動しなければならない。ただこの場合、移動先に床という障害物があるので、そのまま回転移動することは不可能だね。

『ぶよぶよ』ではこんなとき、つぎのような処理が行なわれるようになっているのだ。「回転移動先に障害物がある場合、その障害物がある方向と反対の方向へ1ブロック分移動して（弾

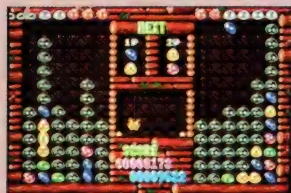
かれて）回転する」。こういった処理が行なわれたために、この組ぶよは1ブロック分浮き上がったわけなのだ。

落ちていた組ぶよが浮き上がれば、地面にくっつかないよね。いま落ちている組ぶよもおじゃまぶよも降ってこない。保険が「ぶよが消え終わらないと降ってこない」を利用した時間稼ぎなのに対して、まわしは「落下中の組ぶよがくっつかないと降ってこない」を利用した時間稼ぎなのだ。

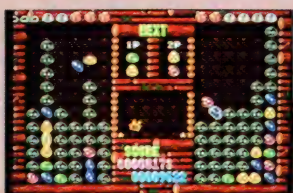
なお、一つ注意しておきたいのが、弾かれるのは回転移動先に障害物があったときだけということ。回転移動する道中に障害物があっても弾かれずに、そのまま回転移動してしまうぞ。



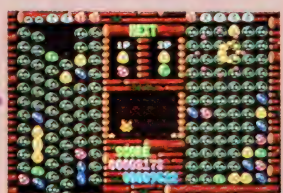
「まわし」ていれば、逆転勝ちだってできるのだっ！



▲右にはNEXTぶよが落ちてきている。つまり現時点では右のほうが不利なのだ



▲不利でもまわせ！ まわしている間は、おじゃまぶよは降ってこないぞ



▲炎のまわしのおかげで、みごと逆転勝利。最後まであきらめちゃダメだね

これがまわしの基本形

まわしの原理はわかってもらえたかな。カンタンにまとめると、回転移動先に障害物があるときに、それと逆方向に弾かれることを利用して、上方向に浮き上がらせることを繰り返し、ぶ

よがくつつくのを遅らせるというテクニックだ。

それでは、実際に実戦で使われているまわしのテクニックを紹介しよう。下で解説しているのが、基本的なまわ

しの手法だ。

この場合の操作方法是、レバーを左に入れたながら、右回転ボタンを連打するだけ。なお、この組ぶよは、紫ぶよが回転の中心になっているぞ。

4

さらに右に回転しようとするけれど、また回転移動先に障害物が。よって障害物と反対の方向（ここでは右方向）に1ブロック分弾かれてから回転だ。上下方向だけでなく左右方向でも弾かれるのを覚えておこう。

3

5

重力があるので、落下していく。同時に右にも回転する。

1

START !

ずっとレバーを左に入れているので、ここで左に移動する。これで、最初の①の状態にもどったわけだ。これをずっと繰り返していれば、おじゃまぶよは降ってこないぞ。ガンガンまわして時間を稼ごう！

レバー左
右回転

レバーを左に入れたつづき右回転を連打。まずは普通に回転だ。

ボタンを連打しているの、さらに右回転。しかし、回転移動先に障害物がある。よって、障害物と反対の方向（ここでは上方向）に1ブロック分弾かれてから回転移動する。ここで、1ブロック浮き上がったぞ。

2

まわす方向にも注意！

よく使われる、基本的なまわしのテクニックの解説は、以上でおしまい。意外とカンタンでしょ？

ただ、まわす方向には十分に気をつけよう。

もし上の例が、右の壁で行なわれていたらどうなっていたら？ 右の図のように、浮き上がることなくドンドン下に落ちていくだけになってしまう。これが、逆回転ならちゃんと浮き



上がって、時間稼ぎになるのだ。

レバーを入れる方向と回転方向は、つぎのような関係になっている。左の壁を使う場合は、右回転&レバー左。

右の壁を使う場合は、左回転&レバー右だ。レバー方向は壁に押しつける向きに入れて、回転方向はそれとは逆方向だと覚えておこうね。

まわせる時間を教えよう

まわしの全貌が明らかになったところで、まわせる制限時間というものがあることも明かしてしまおう。

そう、まわしにも、制限時間が設定されているのだ。

この時間の計りかたがちよっとむずかしい。地面と、落下中のぶよが接していた合計時間が、32/30秒を越えると、地面と組ぶよがくっつくのだ。

つまり、まわしている途中で、何回か地面にぶよが接することがあるけれど、その接している時間の合計が問題となってくるわけだね。また時間に関係なく、地面と8回接してもくっつくようになっている。最高8回までしか、まわせないといいことだ。

ところで、右の表が気になるよね。じつは、本当は右のような設定になっていたんだけど、バグのために一定になってしまったそうなのだ。なかなか見られない、貴重なデータだぞ。

ぶよが接着するまでの時間リスト

〈接着する条件〉地面とぶよが接触している時間の合計が、以下の時間以上になるか、8回接触すると接着する
(以下のデータは開発途中バージョンのもの)

| | | | |
|-----------|--------|--|--------|
| スケルトンT | 32/60秒 | ぞう大魔王 | 22/60秒 |
| ナスグレイブ | 31/60秒 | シェリ・ウィグイイ | 22/60秒 |
| マミー | 31/60秒 | ミノタウロス | 20/60秒 |
| ドラコケンタウロス | 32/60秒 | ルルー | 20/60秒 |
| すけとうだら | 31/60秒 | サタン | 16/60秒 |
| スキヤボテス | 31/60秒 | 2P対戦・激甘 | 30/60秒 |
| ハービー | 31/60秒 | 2P対戦・甘口 | 30/60秒 |
| さそりまん | 30/60秒 | 2P対戦・中辛 | 28/60秒 |
| パノッティ | 28/60秒 | 2P対戦・辛口 | 28/60秒 |
| ゾンビ | 26/60秒 | 2P対戦・激辛 | 28/60秒 |
| ウィッチ | 24/60秒 | ※すべて開始時の時間。試合が長引くにつれて、この時間は短くなっていく。「ひとりでぶよまわし」は、VS.COM LEVELが「NORMAL」での設定時間。 | |

まわす場所も考えよう

まわしをするときには、どこでまわすのか、その場所も考えてから行なわなければならない。

まず、なるべく下のほうに自由落下させてから、まわすようにしよう。落下している時間も、おじやまぶよが降ってくるまでの時間稼ぎとして使ったほうが効率的だからね。わずかな時間だけれど、利用しない手はないぞ。

そしてもう一つは、まわしをする列のこと。じつは、なるべくなら、まわ

しをしないほうがいい列があるのだ。

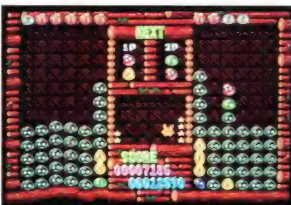
それは、やっぱり左から3列め。左から3列めでまわしていると、その列に1個か2個のおぶよがくっつくことになる。ということは、これまで何回も書いてきたように、赤玉2個ピッタリで負けてしまう可能性が高くなるのだ。

いくらまわして時間を稼いでも、赤玉2個で終わっていたら何の意味もない。まわすときは、絶対に左から3列めは避けるようにしよう。

ただし、例外がある。それは、赤玉2個が降るなどして、あと2段分以下しかスペースが残っていないときだ。2段分以下のスペースだと、つぎにおじやまぶよが降ってきたときには、全部埋まってしまう。つまり、どんなにねばっても、つぎのおじやまぶよの落下で決着が着いてしまうわけ。だから、左から3列めに組ぶよがくっついてしまっても、まったく問題がない。こういうときは3列めでまわしてもいいぞ。



▲右側は不利な状態だけど、必死にまわして望みをつないでいる。でも……



▲左から3列めでまわしていたから、こんなところにくっついちゃった。これだと……



▲もう1個赤玉が降ってきただけで、負けちゃうわけだ。まわした意味がなかったね

壁ぎわでないときは？

前ページで説明したまわしは、壁ぎわでまわすときのテクニックだった。では、壁ぎわでないところでまわすには、どうやったらいいのだろう。

結論を先に言うと、レバーを入れずに、ただボタンを連打するだけでOKうーん、カンタンだね。

また、まわしはほとんどの場所で行けるぞ。唯一まわせない場所として、左右を障害物にはさまれている、1ブロックの空間がある。右の写真で言うと、2P側の左端の列の部分だ。ここ

にハマってしまうと、絶対にまわすことはできなくなるので気をつけよう。

壁ぎわまわしには、ほかの場所でもまわすのところが、ぶよのくつつく場所がわかりやすいという利点がある。ぶよが壁に隣接して縦にくつつくか、同じく壁に隣接して横になるかのどちらかのパターンしかないからだ。けれども、それ以外のまわしでは、どんな形でくつつくのか予想しにくい。運悪く左から3列めにくつついてしまう可能性だってあるわけだ。

▼平らなところでもまわせるけれど、なるべく前に解放した壁ぎわまわしを使う



また、壁ぎわまわしのほうが、ほんのわずかにけれど、長くまわすことができるぞ。

くぼみ周辺ではこうまわせ!

さて、上記のような場所以外にも、特殊な場所による特殊なまわしかたというものがある。

それは、くぼみの周辺部分。と言っても、ちょっとわかりにくいかな。つまり、両隣の列が、それぞれ1ブロック以上高い部分のことだ。ただしそれだけではダメで、隣の列のどちらか一方は、2ブロック以上高くなくてはいいけない。もう一方は1ブロック高ければ大丈夫。わかったかな? わからない場合は、右の図を見てくれ。こういった部分でなら、このまわしかたをすることができるのだ。

なんだか、制約が多いところでのまわしだけれど、それゆえに、大きなメリットがあるぞ。なんと、ここでまわせば、普通にまわすよりも長い時間まわすことができるのだ! つまり、よけいに時間稼ぎができる、というわけ。



▲普通はこのように、壁から2列分離した列で行なうことになるだろう。こんな形になったら、ぜひとも試してもらいたい

け。さらにもう一つ、このまわしに成功すれば、必ずまわしているその列に、縦になってくつついてくれる。

さて、そのまわしの方法はというと、右の図のとおりだ。壁ぎわでのまわしかたと似ているけど、微妙に異なるので、注意しよう。レバーを入れる方向は、壁ぎわのときと同じだけれど、回転方法が逆になっているぞ。

ただし、このまわしをするときに注意することがある。それは、かなり気合いを入れてボタンを連打しなければいけないということ。連打スピードが遅いと、組ぶよはくぼみのすきまに落ちていってしまうのだ。

特殊な条件でないときでないうえに、相当な連打スピードが必要なので、成功させるためには、何回か練習をしておいたほうがいいだろう。

中

▼連打が十分な速さなら、少々長い時間まわったあとに縦になってくつつく。つぎのぶよをこの部分でまわすこともできるのだ



これが伝説の“昇龍ぶよ”の全貌だっ!

まわしのテクニックの解説は、前ページまでで、とりあえず終了。これまでのテクニックがあれば、まわしはほぼマスターできたと言ってもいい。

しかし、まわしにはさらなる上級テクニックが存在するのだ。名付けて「昇龍ぶよ」! その名のとおり、落下していくはずのぶよが、どんどん上



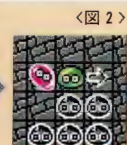
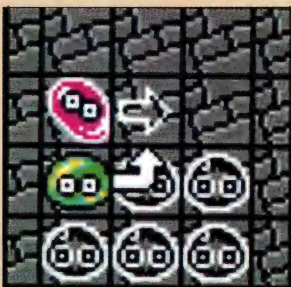
昇するという、ハイ・テクニックだ。

昇龍ぶよの原理は、上の図のとおり。回転したとき、下に1ブロック分のす

きまができることを利用した技なのだ。

それでは、伝説の技・昇龍ぶよの奥義を伝授しよう。

パターン1



まず最初は、比較簡単なパターンから紹介していく。

<図1>が、その典型例だ。この場合、紫ぶよを回転の軸としよう。

左図のような状態になったとき、レバーを右に入れたまま、左回転のボタンを1回押すと、緑ぶよは紫ぶよの右側に回転移動する。<図2>の状態になるわけだ。回転途中で障害物があるけれど、これは道中なので、まったく影響はないよね。

さて、緑ぶよが上の段に回転移動し

たことにより、この組ぶよは上の段差に引っかかったことになる。この状態で、ぶよがくっつくまで待っていると、紫ぶよがちぎれて下に落ちていく。しかしここでは、レバーが右に入っているの、スルスルッと右に移動するので、最終的には、<図3>のようになるわけだ。

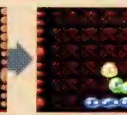
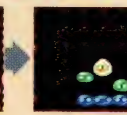
左右対称な場合は、もちろん、レバーを左に入れて、右回転ボタンを1回押すということになるぞ。

これが連続的に行なわれるのが、昇龍ぶよのパターン1なのだ。

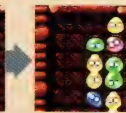
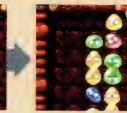
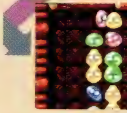
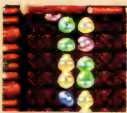
じつのところ、まわしのテクニックよりも、カンタンな理屈だったりする。実戦でも使える程度の難易度なので、マスターしておいて損はないぞ。

こんなときに使うのだ

①1ブロック分の段差で、しかも各段差に2ブロック分以上の平らな部分があれば、連続昇龍ぶよ（ドラゴンダンスぶよ）が可能だ。操作方法は、レバーを右に入れたままで、左回転ボタンを連打。たったこれだけ。いともカンタンに昇っていくぞ。途中で、上方方向に弾かれているのがわかるかな?

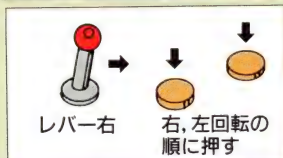
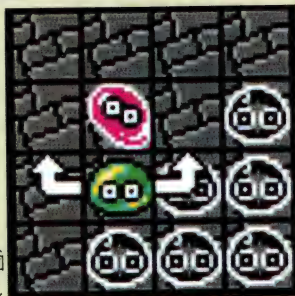


②このテクを使うと、一番上まで積み上がった列（カベと言う）を越えることも可能だ。ただし、画面外にぶよが積んであると成功しないぞ。さらに、カベを越えずに、画面外でぶよをまわすことだって可能なのだ。「画面外まわし」と呼ばれるこの技術もハイ・テクニックの一つだぞ。



パターン2

図4



こんなときに使うのだ

パターン2でのドラゴンダンスぶよは、パターン1よりも制約が少ない。1ブロック分の段差でさえあれば、どんなところでも連続的に昇ることが可能だ。左回転したときに、上方向に弾かれるため、どんどん昇っていきつつ、ぶよが地面にくっつきやすいので、交互連打はすばやく行なおう。

オマケ

※レッスン1、2のみ使用可能

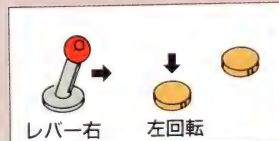


図5



つづいては、ちょっと高度なテクニックを使用するパターン2だ。

これも図4をもとに説明していこう。同じように、紫ぶよが回転の軸になるものとするぞ。

レバーを右に入ればなしというのは、パターン1と同じだけれど、今度は左回転と右回転—両方のボタンを使用するのだ。しかも、これを交互に押していかなければならない。ちょっとむずかしいぞ。

まず、図4の状態から、右回転ボタンを1回押す。すると図5のような状態になる。レバーが右に入

図6



っているの、ここで右に移動するが、このときに左回転ボタンも同時に押すのだ（実際には交互にボタンを押していれば大丈夫。ムリにタイミングを合わせる必要はない）。すると図6のような状態になる。

図6と、図4を見比べてみよう。1段分の段差を、みごとに昇っているだろう？

これを連続的に行なうのが、昇龍ぶよのパターン2なのだ。もちろん、図が左右対称ならば、レバーは左に入れ、ボタンは左回転、右回転と交互に押すことになるぞ。

ボタンを交互に正確に押さなければいけないので、このパターンの昇龍ぶよをマスターするには、かなりの修練が必要だ。実践でも使いにくい技だけれど、ウケを取るには最適だ。



最後に伝授するのは、「ひとりてぶよぶよ」のレッスン1と2でしか使うことができないという、超奥義だ。

昇っていくための条件としては、パターン2と同じように1ブロック分の段差であればOK。しかし操作方法は、レバーを右に入れたから左回転ボタンを連打—つまりパターン1と同じ操作で、昇龍ぶよができてしまうのだ！

なぜレッスン1、2でしかできないのかというと、両ステージでは、ぶよの落下速度が遅いからだ。これよりも落下速度が速くなると、1回転している間に落下してしまい、昇れなくなる。

これは本当にウケ狙いのテクニックだけれど、うまく決まると気持ちいいぞ。カンタンだから、ぜひ一度やってみてくれだまえ。



おじゃまぶよに こうやって復活しよう!

階段積みの途中で埋まったら

階段積みをしている途中、相手が少ない連鎖（5連鎖までいかない連鎖）でおじゃまぶよを送ってくることがあるよね。せっかく一生懸命に5連鎖を作っているのに、少ない連鎖で埋められてしまうと、本当に腹だたい。

でもじつは、こういった少ない連鎖で相手の仕掛けを埋めてしまうというのは、うまい作戦なのだ。

3連鎖だと、3段分のおじゃまぶよが送れる。3段分だと、たいていの階段積みは埋まってしまって、使いものにならなくなるよね。そこまで量が多くなっても、予期せぬおじゃまぶよが降ってきたおかげで、相手はパニックになって、うまく連鎖を作れなくなるかもしれない。

階段積みの途中でおじゃまぶよを送

るのは、立派な攻撃手段なのだ。

おっと、感心していないで、埋まってしまった仕掛けを、うまいこと早く掘りださないといけないぞ。

ここでは、そういった小連鎖によって連鎖が埋まってしまったときの対処法、復活のしかたを解説しよう。

まずは、ほんのちよっとのおじゃまぶよが降ってきたときの対処法だ。

例1

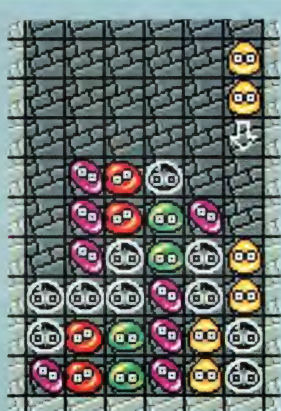


階段積みの途中でおじゃまぶよが降ってきたとき、それか仕掛けを完全に埋めない程度の量だったなら、逆にチャンスだぞ。そのおじゃまぶよを利用して連鎖を作ってしまう。

図の中の、左2列がその例だ。普通の階段積みでは、仕掛けぶよは隣の列に置かないといけなければならないけど、おじゃまぶよがあるおかげで、土台ぶよの上に仕掛けぶよを置いても連鎖してくれるのだ。もちろん、普段どおりに隣の列に仕掛けぶよを置いても大丈夫。

どちらに置いても連鎖する。選択の幅が広がって、ラッキーだね。

例2



おじゃまぶよの量が多くて、仕掛けをかなり埋められてしまった場合。起爆装置の部分か埋まってしまう、このままでは連鎖が作れそうにないように見えるけれど、ところどころいい、工夫すればここからでもバッチリ復活できてしまうのだ。それか右側の図。右の2列がポイントだね。おじゃまぶよを利用して、起爆装置にしたわけだ。

おじゃまぶよは、一度に大量に消すことができるから、連鎖に組み込むと案外使いやすいのだ。災い転じて福となす、これくらいテクニックがないと上級者にはなれないぞ。

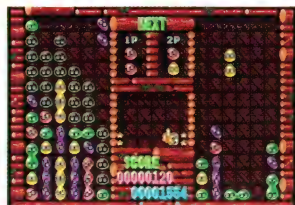
完成した階段積みが埋まったら

5連鎖の階段積みができた！と思った瞬間、おじやまぶよがドサツ——泣きなくなっちゃうような仕打ちだけれど、泣いているヒマはない、すぐに復活しなければ！

降ってきたおじやまぶよが3段未満ならば、また起爆装置は埋まっているハズなので、さっさと動かしてしまおう。しかし、おじやまぶよが3段

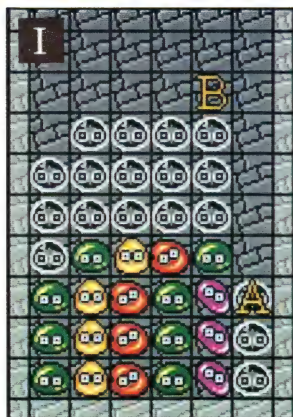
分以上だと、起爆装置はしっかりと埋まってしまっている。

ここから復活するには、やっぱり起爆装置の部分にあるおじやまぶよを消していくしかないだろう。もう5連鎖の仕掛けは完成しているわけだから、復活して動かささえすれば、この勝負はもらったも同然。即座に復活作業を開始しよう。



▲げげーん。せっかく作ったのにー。なんて泣いている時間はない。すぐに掘るのだ

復活しやすい仕掛けの形



上に、3種類の階段積みを用意した。でも、どれも大ぶよ3個分のおじやまぶよで埋められてしまっている。ここから、起爆装置の部分にあるおじやまぶよを消して、仕掛けを動かさなければならぬ。さて、どういうふうに消していけばいいのだろう。

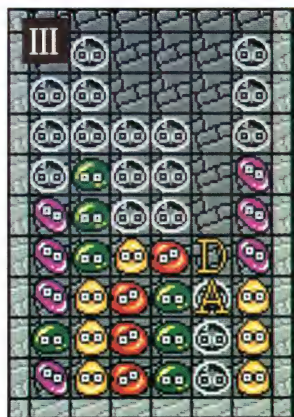
まずはIのケース。これは模範的な階段積み5連鎖だね。この起爆装置を掘りだすためには、Aのおじやまぶよを消さなければならない。そのためには、右端の列に同色ぶよを4個集めないといけないわけだ。すると、どうしてもBの部分に不要ぶよがたまる。すでに7個も積んであるのに、さらに不要ぶよが積まれると、この列が一番上までつまってカベになってしまう、右端列にぶよが行けなくなる可能性がでてくるのだ。つまりこのケース



は、あまり良くない形なわけ。

つづいてIIのケース。これは4連鎖めを工夫して、4列で階段積み5連鎖を作ったパターンだ。これだと、やっぱりAのおじやまぶよを消さないと仕掛けを動かすことはできないけれど、BだけでなくCの部分にも不要ぶよが置けるぞ。2カ所に不要ぶよが置けるから、Iのような心配はなくなるよね。かなり良い形と言えそうだ。

最後にIIIのケース。連鎖のほうはIIと同じだけれど、右端の列がちよっとちがっている。このケースだと、Dに紫ぶよを置くだけで、Aのおじやまぶよが消えてしまうのだ。うーん、まさに準備万端、備えあれば憂いなし。つぎの組ぶよが紫・緑なんかでつたりすると、もう連鎖がはじまってしまうぞ。これはもっとも良い形と言えるだろう。



さて、この三つのケースの中で、実戦では、どのケースを使うのが賢いのだろうか？

それはズバリ、IIのケースだ。Iはなるべく避けたいケース。IIIはかかなり便利そうだけど、こんなものを作る時間があつたら、さっさと連鎖を動かしたほうがお利口さんだ。IIだと余分なぶよも使わないし、万が一こういった事態になっても、ラクに復活ができる。

必ずこうしろ、とは言わないけれど、できることならIIのように、4列で仕掛けを作りたいところだね。

じつは、4連鎖ダブルの利点は、ここにもあるのだ。4連鎖だと、普通に階段積みをして4列しか使わない。つまり、必然的にIIのような形になるわけ。4連鎖ダブルは早いだけじゃなく、こういった長所もあったんだね。

赤玉1.5個程度で埋まったら

たとえば、5連鎖作ったつもりだったのに計算がいて4連鎖で終わってしまったとか、3連鎖を2回やってしまったとかで、赤玉2個+αのおじゃまぶよが発生しないことが、実際にプレイしているとよくある。

これだと、おじゃまぶよの量が足りないから、勝負の決着が着かず、ゲームは続行してしまう。

よって、大量のおじゃまぶよの上で、プレイをつづけなければいけないのだ。

仮に、赤玉1.5個のおじゃまぶよが降ってきたとすると、フィールドの約3分の2が埋まってしまう。ほとんど

おじゃまぶよだらけという状態だ。

そんなふうになってしまったら、まずはおじゃまぶよを少しでも消していくことを考えよう。とくに、左から3列めを重点的に消していくべし。ここさえつまらなければ、なんとか生きていくことができるわけだからね。

おかしなことに、自分がこういった状態になっているときは、相手のほうも同じような状態になっていることが多い。

これは、相手が4連鎖くらいで仕掛けを動かしてきたときに、こちら側もとりあえず動かしておこうということで、未完成の連鎖を作動させるために



▲ここまできたらガマン比べ。ねばるのだ!

起こる現象だろう。

相手のおじゃまぶよによって仕掛けが埋まってしまうよりも、未完成でも動かして、少しでもいいから相手におじゃまぶよを送っておいたほうがいいに決まっている。だから、こういった状況になってしまうんだらうね。

では、そうしたピンチの状態での注意点を説明していこう。

注意1

階段積みをする場合は、おじゃまぶよを考えに入れる

おじゃまぶよで半分くらいまで埋まった状態だと、まだ連鎖を作る余裕があるよね。相手を攻撃しないと勝つことはむずかしいから、連鎖が組めるときは積極的に連鎖を作っていこう。

さて、この場合だと、おじゃまぶよの上に連鎖を作っていくことになる。ここで階段積みをしたと思ったら、一つ注意しなければならないことがあるんだ。

それは、2-2積みか1-3積みで作らないと失敗してしまう、ということ。右に示したとおり、3-1積みで階段積みを作ると、土台ぶよが消えたときに、いっしょにおじゃまぶよも消えるから、仕掛けぶよがずっと下まで落ちてしまって、連鎖しないのだ。

対して2-2か1-3積みだと、下にあるおじゃまぶよが消えても、ちゃんとつながるので、連鎖してくれる。

つまり、おじゃまぶよの上で階段積みを作るときには、2-2か1-3積みにする必要があるというわけ。ただし、3-1積みでも、3-2積みや3-3積みになれば、ちゃんと連鎖するぞ。

3-1積みだと…



2-2積みだと…



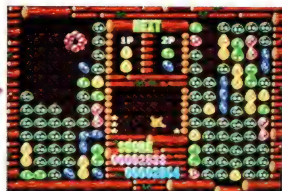
注意 2

左から3列めには、なるべく置かないようにする

もう聞きあきたかな。でもあえてまた言おう。左から3列めには、なるべくぶよを置かないようにしてくれ。フィールドの上のほうでプレイしているときには、とくに置かないほうがいい。ちょっとしたおじゃまぶよ——極端な話、たった1個のおじゃまぶよが降っただけで負けてしまう可能性があるからだ。連鎖を作るときも、なるべくこの列からはずれた場所で作るべし。



▲こんなにピンチな状態なのに、果敢にも連鎖を作っている2プレイヤー。でも、画面の上には予告ぶよが並んでるぞ



▲わずか5個のおじゃまぶよで負けてしまった…。連鎖を作るのもいいけど、左から3列めにはあまり作らないようにしようね

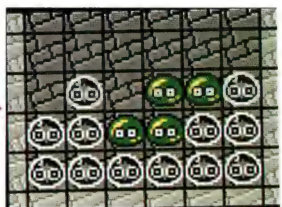
注意 3

とにかくにも、おじゃまぶよをできるだけ多く消す

おじゃまぶよがたくさんあるからピンチになっているのなら、おじゃまぶよを消していけばピンチでなくなるよね。短絡的な考えだけど、これは本当のこと。一つでも多くのおじゃまぶよを消していくようにするのだ。置きかたしだいで、消えるおじゃまぶよの数が変わってくるから、単に4個つなげて消すときも、考えてから消そう。



おじゃまぶよ 4 個



おじゃまぶよ 5 個

注意 4

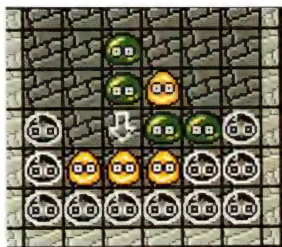
ピンチのときでも、なるべく連鎖させていこう

おじゃまぶよによる攻撃を使わずに、相手に勝つことは非常にむずかしい。だから、ピンチのときもなるべく連鎖を作って、相手側におじゃまぶよを送り込むようにしてくれ。

そのときに注意しないといけないのが、ここに書いた注意1と注意2だ。この2点に気をつけて、連鎖を組もう。

連鎖といっても、5連鎖とか大きなものではなくて、2連鎖程度の小さなもので十分。あんまり大きな仕掛けを作っていると、上までつまってしまう危険性があるからね。

せまい場所で連鎖を作るときには、右の図のような仕掛けを作ろう。階段積みよりもコンパクトにできるし、一度に消えるおじゃまぶよの量も多くなるから、こっちのほうが有利だぞ。



実験! 1Pと2Pは同条件なの?

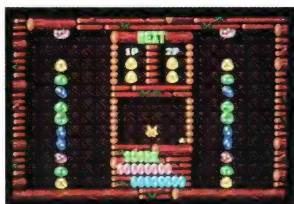
実験1: 同時に積み上がると?

『ぶよぶよ』は、左から3列めが先に一番上まで積み上がったほうが負けになるゲームだ。それではもしも、まったく同時に、1プレイヤー側と2プレイヤー側の左から3列めが積み上がってしまったら、はたしてどっちが負けになるんだろう?

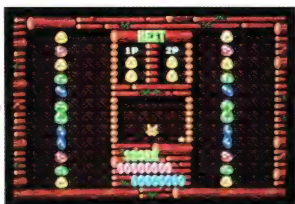
さっそく実験してみよう。実験方法として、ゲームをスタートさせて、何もせずにそのまま放っておくという方法をとったぞ。これならまったく同時に積み上げることができるからだ。

結果はご覧のとおり、2プレイヤー側の勝ちとなった。

なぜ2プレイヤー側の勝ちになるのか。これは、プログラム上での処理順番が関係してくるのだ。内部処理を1プレイヤー側から行なっているのだから、たとえ同時に積み上がったとしても、先に処理される1プレイヤー側が負けと判定されて、勝敗が決まってしまうわけ。



▲スタートさせて、何もしないでいれば、まったくの同時に積み上がるわけだ



▲さあ、積み上がったぞ。はたしてどちらが勝つのかな!? ドキドキワクワク……



▲おお、2プレイヤーに祝福の花火が! プログラム上のことだから、しかたないよね

実験2: 同時に消し終わると?

つづいて。『ぶよぶよ』では、ぶよが消え終わると、上に蓄積されているおじやまぶよが降ってくるようになっている。それでは、1Pと2Pが同時に消し終わったときには、おじやまぶよはどのように降ってくるんだろう?

では実験だ。レバーを下に入れずに、

4個のぶよを2組消して、おじやまぶよを1個発生させた。レバーを下に入れないから、両方のスピードは変わらないから、2組めが消え終わるのもまったく同時になるというわけだ。

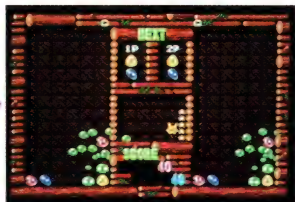
さて結果はというと、1プレイヤーにはNEXTぶよが、2プレイヤーに

はおじやまぶよが降ってきた。

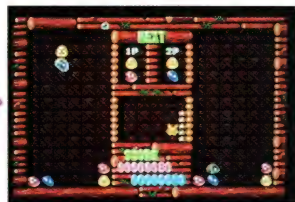
これも、プログラムの処理順番に関係している。2プレイヤー側から送られるハズのおじやまぶよが、プログラム上で発生する前に、1プレイヤー側の処理が行なわれて、NEXTぶよが落ちてきてしまうのだ。



▲レバーを下に入れてないからスピードは同じだ。すでに1組消して40点入っている



▲まったく同時に消えて、おじやまぶよが1個ずつ発生したぞ。どっちに降るか!?



▲1PにはNEXTぶよが、2Pにはおじやまぶよが! つまり2P側が不利なのだ

結論

二つの実験結果をまとめてみよう。同時に積み上がったときには2Pが有利、同時に消え終わったときには1Pが有利。では互角かというと、そうでもない。実戦では、同時に

積み上がることのほうが多いのだ。つまり、2Pのほうがわずかに有利なわけ。ちなみに、これをシミュレーション・ゲームの用語を使って「地形効果」と呼ぶのだ。

第3章

全キャラクターの アルゴリズム解析

【ひとりでぷよぷよ】

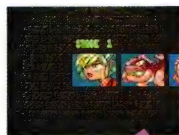
いつも負けちゃうあのキャラクターには、どうやったら勝てるの？ あのかわいいキャラには、どんなプロフィールがあるんだろう？ そんな疑問にすべてお答えしましょう。総力を結集して調査した全キャラクターの履歴書だ！



「ひとりでぷよぷよ」とは？

ゲーム進行

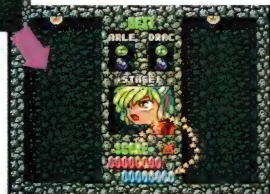
いわゆる1P戦である「ひとりでぷよぷよ」の特徴は、コンピュータが爆るさまが敵キャラクターとの対戦プレイが楽しめることだ。ここでは、「ひとぷよ」の基本内容と戦いかた、そして登場する相手キャラクターたちの紹介をしよう。



▲▲まずは、キャラクター紹介とデモがはじまるのだ



◀◀そのあと、デモ画面が上へスクロールして、ゲーム・フィールドが登場！



難易度設定

難易度を選択する方法は、①「おぷしょん」で初期設定 (VS.COM LEVEL) を変える、②開始ステージを選ぶ、の2パ

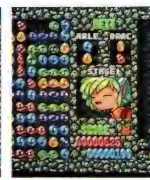


ターンがある。初期設定が異なると、ぷよの落下速度と接着時間が変わって

くるのだ。NORMALを基準にして、EASYは一つ前、HARDは一つあと、HARDESTは二つあとのステージで使われるハズの設定でプレイすることになる。



▲▲自分に適した難易度を選択しよう



▲「ふつう」のぷよは5種類だけど、「かんたん」なら4種類だから積みやすいぞ

対CPU戦での注意点

対CPU戦では、連鎖を狙いすぎてはいけない。とはいっても、5連鎖(赤玉2個以上)さえできれば勝利が確定するのは、対2P戦と同じなのだ。

ところが「ひとぷよ」で、5連鎖を組もうとすると、「ふたぷよ」のときより落下スピードが速く、ぷよの色数が多いため、積みあげ作業は困難になる。臨機応変な判断と技術が要求されるぞ。

なお、敵キャラの表情は、主人公側のぷよ数が36個以上のとき(&敵側のぷよ数が36個未満)に「うれしい顔」、敵側のぷよ数が36個以上のときに「かなしい顔」になる。主人公側のぷよ数が60個以上になると、ピンチの曲が流れるぞ。

少ない連鎖でも勝てる

つまり

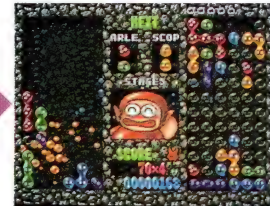
大連鎖は必要ない!!



▲これくらいの連鎖では



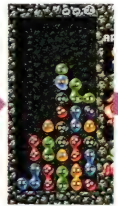
▲5列ちょっとしか降らない



▲だけど、相手の積んでいたぷよが上げ底になるので……



▲早くも5連鎖のリーチ。でも、欲張って粘っていると……



▲1列程度の攻撃でバア。ここから復帰するのは容易じゃないぞ



実力にあった戦いかたを

「ぶよ道」への入門と同時に全面クリアを狙うのは、いくらなんでも早計というもの。プレイヤーの実力に適した基本的な戦法を説明しよう。目安として以下の項目を参考にしてほしい。

- 初級…基本ルールを覚えた
- 中級…ハーピーには勝てるぞ
- 上級…5連鎖が組めるようになったぞ
- 達人…サタンなんて敵にあらず

初級編

まず、ぶよの基本ルールを把握することが大事だ。連鎖の練習はあとまわしにして、素早くムダなくぶよが消費するように練習しよう。これだけでも、スケルトンやナスぐらいには勝てるのだ。

さらに慣れてきたら、同時消しや連鎖といった課題を少しずつ増やしていこう。「ふつう」(ぶよが5種類)モードで意図的に3連鎖が組めるようになったら、その練習を繰り返し、全体的な積み込みスピードの向上に励もう。



◀キレイに積むこと、まずは、これが素早くできるようなろう



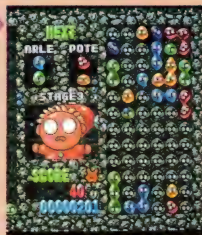
◀2連鎖や同時消しができれば、序盤はラクに勝ち進めるぞ

中級編

あまり連鎖にはこだわらないこと。はき挟み込み(→P.76)を利用した2連鎖&同時消しや、4~6個ずつの3連鎖を組んでいくのが無難で確実だ。正確さとスピードがあれば、この戦法だけでも全面クリアができるぞ。



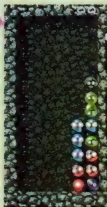
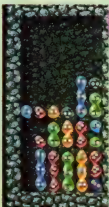
◀スタート直後に、相手側に赤玉1個を降らすことができれば……



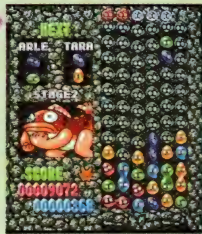
◀あとは、ジャブ連打で相手フィールドを埋めつらせるぞ

上級編

常に赤玉を二つ以上作れるようになる。てっとり早いのは5連鎖を組むことだけど、対CPU戦はぶよの色数が多く、やりづらい。配牌によっては3~4連鎖&同時消しに切り替えられるよう、アドリブ能力を鍛えておこう。



◀コミやおじやまぶよを気にせず、5連鎖を作れるようになるう



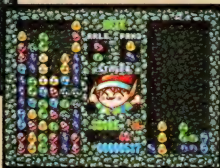
◀対2P戦にせなえ、4連鎖&同時消しを狙うのもいい

達人編

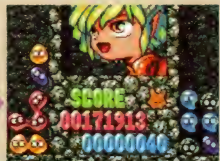
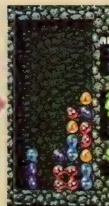
ここまできたら、もう大道芸に走るしかない!! 短時間クリア、点数稼ぎ、ぶよを回転させずに戦うなど、自分ならではの技を研究してみよう。



▲速攻で連鎖を組めば、こんなに速く勝つことも



◀慣れてきたら、連鎖ボinasでの稼ぎを狙おう

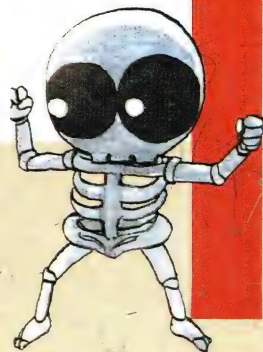


▲11連鎖すると、こんなにたくさんの点数が入るぞ

なかでも、巨大連鎖(9連鎖以上)で点数を稼いでいくのは、かなりのテクニックを要する大道芸だ。巨大連鎖のやりかたについては、「折り返し」のページ(→P.78)を読んでもらおうとして、ドラコ〜ハーピーで10連鎖以上、さそりまん〜ゾンビで8連鎖以上の仕掛けを組みつつければ、伝説の150万点も夢じゃないぞ。

スケルトンT

SKELETON-T(練習ステージ/LESSON1)



かつてのザコ“ぶよぶよ”が、本作品では準主役(タイトル名)になったため、結果として最弱の地位を押しつけられたホネホネロック。日本茶を愛飲しているけど、胃も食道もないのに、どうやって飲んでいるんだろうね？

あっ、そうだ。スケルトンTの「T」は何の略称なのかも説明しておかないと。…とは言っても、「Tって何なの？」と聞かれても、「だからTなんだよ」と答えるしかないんだけどねえ。…だから、茶(ティー)なんだってば。

ホネのあるヤツだ

彼の特徴は弱いこと。なにせ、積み込みが遅いうえに、ぶよを回転させることができないのだ。救いは、ぶよの消しかたを知っていることだけかも。

まあ、そんなこともあって、ルールの把握から大連鎖の修業まで、いつでも彼は練習台。最弱キャラながら、初級者から上級者と、あらゆる相手に胸を貸す寛大さ。ああ、泣かせるなあ。

●また勝てない、という人は……

ルールを体でおぼえよう、以上。

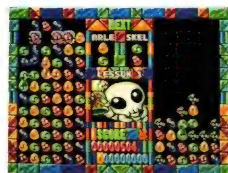
ちなみに、このステージにかがり、落下中のぶよで消すことが可能な山が

| | | |
|---------------|------|----|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 10.8 | 論外 |
| 積み込み時間(秒/2組) | 19.6 | 論外 |
| 消去率(回/1分間) | 0.6 | 論外 |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.0 | 論外 |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 0.0 | 論外 |
| 積み込みのうまさ(A~E) | E | 論外 |
| 仕掛けを残す(A~E) | E | 論外 |
| 忍耐(A~E) | E | 論外 |

どれかを、点減して教えてくれるぞ。

●こんなの楽勝、という人は……

彼はめったにおじゃまぶよを降らせてこないで、素早く5連鎖を完成させたり、10連鎖(折り返し)を組むなどの練習相手として重宝しよう。



◀スケルトンは遊び相手にうってつけなのだ



表の説明

落下→接着時間…なにも操作せずに、最初の1組のぶよが一番上から落下→接着するまでの時間
積み込み時間…最初の2組のぶよを設置するまでの時間
消去率…最初の1分間に何組のぶよを消したか
同時消し率…最初の1分間に同時消しを何回したか
連鎖消し率…最初の1分間に2連鎖以上を何回したか



※表内のデータは、すべてメガドライブ版におけるNORMALランクで、8回の実測データの平均値を掲載しています。
52 また、「落下→接着時間」のみ1Pで計測、その他のデータは2Pで計測しています。

ナスグレイブ

NASU GRAVE [練習ステージ/LESSON 2]



秋ナスは嫁に食わすな、と人は言う。しかし、彼はただのナスではない。なんと、我らの『ぶよぶよ』開発者が生まれ変わった姿だったのだ。本人と同様、守備力の高さがウリなんだけど、この場で詳細を説明するのはあまりに

危険なので、割愛^{かあい}させてもらおう。やはりナスだけに、ボディは見事な紫色。そのせいで、筆者は彼の名前をナスグレイブ「ブ」と発音していた時期があった。さあ、同じ経験^{けいけん}がある人は、正直に手を挙げて反省しよう。

俺たちにナスはない

はっきり言って、ナスはスケルトンの百倍は強いが、しょせんはザコなので、ちょっと慣れてきたプレイヤーにとっては、ラクな相手に変わりはない。

しかし、油断^{ゆだん}は禁物だ。素早く消すことだけは得意なので、1〜5個のおじゃまぶよがポロポロと降ってくる。気づいたときには起爆装置が埋められていた、なんてことも十分ありえるぞ。

●まだ勝てない、という人は……

ひたすら消して、自分側のおじゃまぶよを掃除しつつ、相手フィールドをジャブ連打で埋めよう。つまり、単に消しまくるだけでなく（それだけでも勝てるけど）、できるかぎり同時消し

| | | |
|---------------|-----|--------------|
| 落下→接着時間（秒/1組） | 6.9 | まだまだ安泰 |
| 積み込み時間（秒/2組） | 4.8 | 少々迷いがちか？ |
| 消去率（回/1分間） | 8.1 | なかなか的確 |
| 同時消し率（回/1分間） | 0.4 | 同時消しができる配牌なら |
| 連鎖消し率（回/1分間） | 0.0 | 意図的には狙わない |
| 積み込みのうまさ（A〜E） | D | ま、こんなもんでしょう |
| 仕掛けを残す（A〜E） | E | まだまだ |
| 忍耐（A〜E） | E | がんばりましょう |

を狙うように心がけたい。なお、序盤の敵は、ピンチになると自爆することが多いぞ。

●こんな楽勝、という人は……

まあ、スケルトンと同様、練習台として扱うのが、もっとも適当だろう。



◀まだ復活のチャンスがあるというのに……



マミー

MUMMY【練習ステージ/LESSON 3】

マミーといってもお母サマではない。なんとミイラである。ちなみに、お母サマのマミーは「MAMMY」というスペルなので、受験生は覚えておこう。ミイラだから包帯をまとっているけど、包帯は立派な医療品。きっと、品質

管理で神経質になっているんだろうな。包帯が上手に巻けないことを、アルルに八つ当たりしてもしかたがない？ そういえば、包帯に隠された彼の本当の姿って、いったいどうなっているのだろうか？ うーむ、興味深々ナリ。



Bugってマミー

彼の行動パターンといえば、連鎖を問わず消しまくるだけ。まあ、スピード以外は、ナスと大差がないわけだ。

●まだ勝てない、という人は……

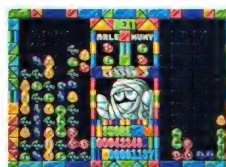
積み込みのスピード、同時消しの回数、連鎖に関する理解度、それぞれのレベルアップに努めよう。ある程度2～3連鎖が積み込めるようになれば、戦いがかなりラクになるので、スケルトンやナスを相手に修行すべし。

●こんなの楽勝、という人は……

「ふたりでぶよぶよ」に向けて、素早く5連鎖（赤玉2個）を作る練習を

| | | |
|---------------|------|-------------|
| 落下→接着時間（秒/1組） | 4.8 | じっくり考えられる |
| 積み込み時間（秒/2組） | 3.3 | まあまあ速い |
| 消去率（回/1分間） | 12.0 | なかなかの好ペース |
| 同時消し率（回/1分間） | 0.5 | まだ、無理があるか？ |
| 連鎖消し率（回/1分間） | 0.1 | 大半は偶然によるもの |
| 積み込みのうまさ（A～E） | D | 楽勝 |
| 仕掛けを残す（A～E） | D | 連鎖キャラまであと一歩 |
| 忍耐（A～E） | E | そんなもんかな？ |

してみよう。一見、カンタンそうだけど、ボロボロとジャブ攻撃でジャマしてくるので、アドリブ能力を鍛えるには、都合のいい相手なのだ。ほかにも、おじやまぶよを利用した連鎖の組みかたも研究できるぞ。



「おじやまぶよに負けない積み込み技術を！」



ドラコケンタウロス

DRACO CENTAUROS (STAGE 1)



りりしいツノ、イロっぱい中国礼服、仕草さのカワイイさ、そして何より女の子ということもあって、かなりのファンがいるのではないだろうか？

彼女はプレイヤーのためを思って、ゆっくりと積み込み、ささやかなジャ

ブだけで攻めてくれる。ところがそれが災いして、「ちまちま降らせるから5連鎖逃しちゃったじゃねーか！」と逆恨みされてしまうことも……。『魔導物語』シリーズでは、かなり人気のあるキャラなんだけどね。

こけつ 虎穴に入らずんば、虎子を得ず

右の表でわかるけど、彼女の積み込みスピードは、あのナスにも劣っているのだ。といっても、彼女がナスより弱いとは断言できない。なぜなら、「ふつつ」以降のモードでは、降ってくるぶよが5色に増えているので、同色のぶよが集めづらくなるからだ。

●まだ勝てない、という人は……

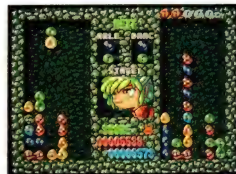
コツは、ナスやマミーと同じ。ただ、ぶよの種類が増えたことで、けっこう苦戦している人が多いかも。勝つことよりも、一つ一つをていねいに積み練習をしよう。慣れてきたら、同時消し

| | | |
|---------------|-----|---------------|
| 落下一接着時間(秒/1組) | 9.1 | まあ、最初だからね |
| 積み込み時間(秒/2組) | 6.3 | じつは、ナスより遅い |
| 消去率(回/1分間) | 4.0 | これも、ナスより少ない |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.3 | しないよりマシ? |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 0.5 | いちおう、狙ってるんだけど |
| 積み込みのうまさ(A~E) | D | うまくないって |
| 仕掛けを残す(A~E) | D | もう一息 |
| 忍耐(A~E) | E | てんでなっていない |

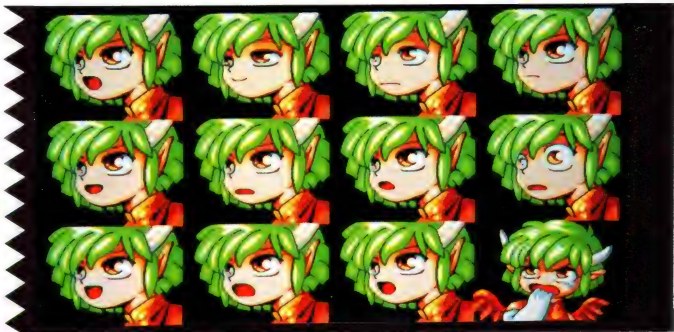
や2~3連鎖の連発で攻めるべし。

●こんな楽勝、という人は……

伝説の150万点を目指し、10連鎖以上を狙ってみよう。5色のぶよでも巨大連鎖が組めれば、「ぷよマスター」の名を語っても、まず問題ないだろう。



◀何が楽しくて、3列めに積み上げるのか？



すけとうだら

SUKETOUDARA (STAGE 2)

とにかく踊るのが好きな海の男——ということだけで、名前に「たら」とついている以上、やっぱり魚なんだろう。一時期、人面魚が巷を騒がしたけど、これが彼なら「手足だけ人間魚」と称するべきなのか？

結局、すけとうだらも序盤の敵らしく、名実ともに単なるザコ。とはいえ、こちらが負けると、すごく自信満々な顔をするので、かなりムツとさせられる。でも、ピンチのときにブルブル震える左腕が愛らしくてイカサぜ。



早積みのゴンゲー

スタート直後、ものすごい速さでぶよを積んでくるため、かなりの強敵かと思ったら、目的もなく左端から順々に落としているだけ。

そして、画面が24個以上のぶよ（おじゃまぶよも含める）で満たされると、急にスピードを下げ、普通におよを積むようになるのだ。これで安心と思いきや、予想以上に連鎖を狙うキャラなので、ナメてかかると痛い目を見るぞ。
●また勝てない、という人は……

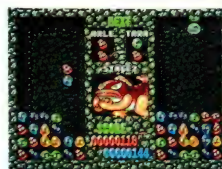
速攻モードのときに、どこまで連鎖を仕込めるかが勝負かも。通常モードになるまでに3連鎖ぐらいは決めておきたい。そうすれば、積み上がったぶよが上げ底になって、相手フィールド

| | | |
|---------------|-----|------------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 6.9 | まだ、考えこんでも大丈夫 |
| 積み込み時間(秒/2組) | 5.6 | 速攻モードでは、なんと2.1秒* |
| 消去率(回/1分間) | 7.9 | ドラコよりはいいけどね |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.1 | あれ？ |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 1.3 | ほとんどが偶然だけど |
| 積み込みのうまさ(A~E) | D | より一層の努力を求む |
| 仕掛けを残す(A~E) | D | あつてないようなもの |
| 忍耐(A~E) | D | やっぱり、ないに等しい |

の大半が埋まることになるからだ。

●こんなの楽勝、という人は……

やはり、巨大連鎖を狙いたいところ。ちなみに、速攻モードが終了するまでに4連鎖が組み立てられれば、キミの積み込みスピードはかなりのものだ。



▲最初だけは、素早く積むんだけどねえ



スキヤポデス

SUKIYAPODES [STAGE 3]



いわゆる三十文の足を持つ男（1本しかないけど）。なかなかインパクトがある容姿なんだけど、本人はそのことにコンプレックスを持っているのだ。まあ、下半身が足だけでは、日常生活でいろいろと困ったことがあるからねえ。

ちなみに、彼の名前はキミたちの『ぶよぶよ』度（『魔導物語』度でもいい）をチェックするのに利用できる。いままで、スキヤポ「テ」スと発音していた人は何人いたかな？ そう、ぶよマスターへの道は険しく遠いのだ。

イヤイヤよもスキヤポデス

さすがに、6人めの相手となると、かなりの苦戦を強いられ……と思ったら、消しまくだけのキャラなのだ。だから、強さに関してはドラコに毛が生えた程度。ひよっとしたら、格下であるマミーたちよりも弱いのでは？
●まだ勝てない、という人は……

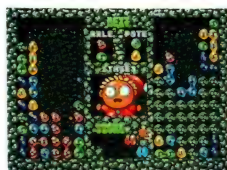
連鎖や同時消しの能力が脅威ではないからといって、ナメてはいけない。なにしろ、これまでの相手とはちがって、ピンチのときでも冷静にぶよを消すのだ。スタート直後に赤玉1個を降らしたとしても、ジワジワと掘り下げ

| | | |
|---------------|-----|-----------------|
| 落下→接着時間（秒/1組） | 5.6 | そろそろキツくなる？ |
| 積み込み時間（秒/2組） | 5.8 | なんか、たらより遅いぞ |
| 消去率（回/1分間） | 4.9 | なんか、たらより少ないぞ |
| 同時消し率（回/1分間） | 0.5 | いちおう、たらより多いけど…… |
| 連鎖消し率（回/1分間） | 0.1 | やっぱり、たらより少ないぞ |
| 積み込みのうまさ（A～E） | D | う～む…… |
| 仕掛けを残す（A～E） | C | 耐えるというか、消せないだけ |
| 忍 耐（A～E） | D | まだまだ、この程度 |

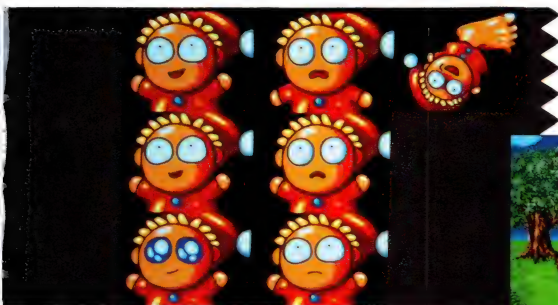
てくる。彼との勝負では、いかに定期的に、いかに素早く、連鎖や同時消しを仕掛けられるかがポイントとなるぞ。

●こんなの楽勝、という人は……

おじやまぶよを降らせてくるペースが遅いので、積み込みの練習台に最適。



◀ピンチになっても冷静に積んでくるのだ



ハーピー

HARPY (STAGE 4)



本名は、田村ヨーコというそうだ(わははは)。歌うことが3度の飯よりも大好きな女の子。しかも、ヤンチャなドラコや高飛車なルルーに対して、あまりにかわいい身体、あまりにまばしい笑顔。肝心の音程は、ちょっと…

…なんだけど。ま、どちらにしろ、勝負に情けは無用だ。遠慮なく戦おう。

そういえば、彼女と戦っているときだけ、ぶよを消した瞬間のキャラ・パターンが、なんと音符の形(八分連符)に変化しているぞ。知ってたかな？

星のハーピー

彼女には、スタート直後に超高速で左右に積み上げるクセがある。この積みかたは、連鎖と復活(攻撃と防御)を兼ねた戦法と賞賛された頃もあったけど、じつはあまり役に立たないのだ。

まあ、あらかじめ両端を高く積んでおけば、大量のおじやまぶよが降ったときに、復活がしやすくなるのは事実。でも、それだけ通常の積み込みで使っているスペースが狭くなるし、何よりもおじやまぶよが中央の4列に集中して降ってくるのが怖い。結局、相手とハンディをつけたいときぐらいしか利用方法はないのでは？

●また勝てない、という人は……

彼女が超スピードで積み込んでいる間に、どれだけ多くの連鎖を仕込んでおけるかで勝負は決まる。かなり早めに積み込めば、3～4連鎖で10～30個のおじやまぶよを降らすことができるのだ。それができなかった場合は、3連鎖以上の攻撃で、じわじわと相手フィールドを埋めていこう。

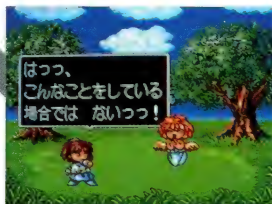
| | | |
|---------------|-----|----------------|
| 落下一接着時間(秒/1組) | 4.8 | ここから、少しずつ速くなる |
| 積み込み時間(秒/2組) | 5.2 | 速攻モードのときは2.1 * |
| 消去率(回/1分間) | 6.1 | 最初のムダ積みがなければ…… |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.3 | 上に同じ |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 0.8 | 上に同じ |
| 積み込みのうまさ(A～E) | D | 上に同じ |
| 仕掛けを残す(A～E) | C | 上に同じ |
| 忍耐(A～E) | C | 上に同じ |

●こんなの楽勝、という人は……

すけとうだらと同様、ハーピーは速攻で勝つのに適している。威力とスピードのバランスを考えておじやまぶよを降らせよう。ちなみに、自己ベストは22秒(HARDランク)なり。



▲余計な積み込みの間にアルルは消々と……



さそりまん

SASORIMAN [STAGE 5]



ワテが^{なにわ}浪連の商人でんがな一、というカンジのさそりまん。ゲーム中では初ん者のヤマとも言われている強敵なんだけど、礼節正しい態度といい、いつも絶やさぬ笑顔といい、豊富な手足といい、なかなか憎めないキャラなのだ。

彼は達者な大阪弁を使うけど、『ぶよぶよ』の世界にも大阪があるのかは、いまだかつて不明だ(少なくとも富士山はあるけど)。「くだおれ人形」に似ているスキヤボデスも、大阪弁をしやべったらオモロイのになあ。

ナニワ道連れ世は情け

彼ぐらいの相手になると、かなり積極的に2連鎖を組んでくるぞ。ただし、組んではいるけど、途中で仕掛けをツブしてしまうのが大半なんだけどね。

でも、2連鎖に同時消しをからめてくることもあるから、3段(20個)前後のおじやまぶよか降ってきてても不思議ではないのだ。そういったピンチにも動じない精神を鍛えておこう。

●また勝てない、という人は……

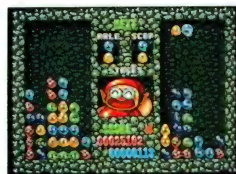
とりあえず、2〜3連鎖を積み込んで消していく。もしも起爆装置が埋められそうなら、周辺のゴミを片付ける。

これを繰り返せるようになれば、今後の相手を含めて、かなりラクに勝てるはず。このあたりから、積み込むか消すかの判断力が重視されるわけだ。

| | | |
|---------------|-----|---------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 3.7 | 次ステージが修羅場だ |
| 積み込み時間(秒/2組) | 4.4 | マミーより遅かったりする |
| 消去率(回/1分間) | 6.4 | 仕掛けを残すためか、少なめ |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.3 | 連鎖のほうが好きみたい |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 1.0 | なかなかよろしい |
| 積み込みのうまさ(A~E) | C | そろそろ |
| 仕掛けを残す(A~E) | C | けっこう平均的 |
| 忍耐(A~E) | C | まあ、普通ってとこですか？ |

●こんなの楽勝、という人は……

おじやまぶよかボロボロと降ってくるので、そろそろ巨大連鎖を狙うのはむずかしくなる。全国レベルのハイ・スコアラーは、連鎖数を8前後に妥協しつつ^{かせ}稼ぐとのこと。うーむ、すごい。



▲積極的に2連鎖を狙ってくるぞ



パノッティ

PANOTTY (STAGE 6)

「ハーメルンの笛吹き」の笛を吹く男のように、自分の笛で人々を踊らせるのが生きがいとか。とはいっても、アルルはネズミじやないんだから、踊るわけないっていうのに……。まったく、困ったお子さんだねえ。

でも、彼の魅力はたくさんあるのだ。無邪気な笑顔、やんちゃな行動。そして、なによりカワイイのは「いなかっぺ大将泣き」とも呼ばれる負け顔だろう。情け無用で勝ち、アメリカン・クラッカー風のナミダを^{ナミダ}拭いてあげよう。



笛を吹いて歩こう

このステージから落下速度が一段階アップするので、人によっては対応できないかもしれない。つまり、相手のおじやまぶよで埋められるよりも、無造作に積んだ不要ぶよで自爆、というケースが多くなる。このステージでは、瞬時の判断と、正確な操作が要求されるのだ。ただし、彼に勝つことができれば、晴れて「中級ぶよらー」の仲間入り。ガンバレえー。

●また勝てない、という人は……

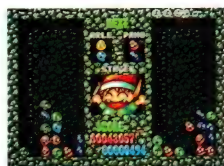
とにかく、ぶよの落下スピードに慣れること。パノッティはあまり連鎖し

| | | |
|---------------|------|----------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 2.1 | ここから、いきなり急加速する |
| 積み込み時間(秒/2組) | 3.0 | 上に同じ |
| 消去率(回/1分間) | 11.8 | いきなり倍近くに増える |
| 同時消し率(回/1分間) | 1.4 | 連鎖より好きなようだ |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 0.3 | これが少ないのが唯一の救い |
| 積み込みのうまさ(A~E) | B | 要チェックや |
| 仕掛けを残す(A~E) | C | 同時消しに走る傾向あり |
| 忍耐(A~E) | C | 復活連鎖に注意 |

ないので(ポロポロ降らせるけど)、「マメに2連鎖。適度な3連鎖。偶然的4連鎖」ができれば、道は開けるハズ。

●こんなの楽勝、という人は……

さそりまんよりは巨大連鎖が弱いやすいけど、無理は禁物だ。



◀このあたりの敵は、ちぎるのが好きらしい



ゾンビ

ZOMBIE (STAGE 7)



某宗教において、動きまわる死体（リビング・デッド）をゾンビという。お金がない人はポンピーという。

彼が登場するとき、アルルが「くさい」って言うけど、ゲームじゃどんなニオイかサッパリわからない。こりゃ

あ、バーチャル・リアリティを導入した『バーチャぶよ』でも発売するしかない？ でも、すけどうだと戦っているときは、おサカナ独特の生グササが漂いまくって、勝負どころじゃなくなるような気がする……。

ゾンビがタカを産む

落下速度や積み込むスピードは、パノッティ戦と大差がないので、彼に勝った人なら善戦できる。でも、ゾンビはいままでのキャラと比べものにならないほど、連鎖を狙うキャラなのだ。2連鎖はもちろんのこと、配牌さえ良ければ3連鎖も平気で仕掛けてくるぞ。

したがって、効率のいいおじやまぶよの消しかたや、ツブされにくい起爆装置の組みかたなどを習得しよう。

●まだ勝てない、という人は……

ゾンビが2連鎖を仕掛ける前に、こちらは3～4連鎖で攻める。カンタン

| | | |
|---------------|-----|----------------|
| 落下→接着時間（秒/1組） | 1.5 | パノッティなみだけど…… |
| 積み込み時間（秒/2組） | 3.3 | 上に同じ |
| 消去率（回/1分間） | 7.1 | 連鎖を狙うため少ない |
| 同時消し率（回/1分間） | 0.6 | 決して、少なくはない |
| 連鎖消し率（回/1分間） | 2.1 | 赤玉だって作るぞ |
| 積み込みのうまさ（A～E） | B | まだまだ、上がいるぞ |
| 仕掛けを残す（A～E） | B | まあ、連鎖マシンですから |
| 忍耐（A～E） | C | Bにしても良かったかなあ…… |

に言ってしまうけど、これができるか否かで勝負は決まる。

●こんなの楽勝、という人は……

そろそろ折り返しも不可能になってくるころ。だから、早解きも点稼ぎも速攻クリアで処置するのが適当。



▲先手必勝で連鎖を組みたいところだ



ウィッチ

WITCH [STAGE 8]

なんと彼女は、何百年もの伝統を誇る由緒正しい魔女族の1人娘。「由緒正しいお嬢サマ」ともなれば、高飛車が世間知らずと設定されるのか?世の常というもの。で、彼女の場合はどちらかという、その両方だったりするわ

け(笑)。まあ、そんな肩書きや設定は、ぶよぶよ地獄での勝負には無用の長靴。しかし、先ほどのステージでゾンビの相手をし、気持ちまで腐ってしまったプレイヤーにとって、彼女の明るさと笑い声は一服の清涼剤となる。



魔女の奇妙な冒険

●まだ勝てない、という人は……

このあたりまでくると、「あとは数をごなしましょう」としか言えないんだだけね。とにかく、ジャブと2連鎖の混合攻撃が多いので注意しよう。

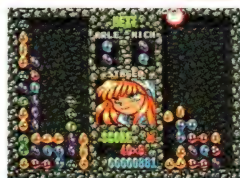
●こんなの楽勝、という人は……

たとえ全国レベルのプレイヤーでも、これ以降のステージで巨大連鎖を狙うのは不可能というもの。

ならば、コントローラのボタンを押さない(左手だけで操作)でプレイすることに挑戦してみよう。つまり、ぶよをまったく回転させないで積み、さらに勝たなければいけないのだ。

| | | |
|---------------|------|---------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 1.2 | さらにスピードアップ! |
| 積み込み時間(秒/2組) | 2.9 | とうとう、2秒台に突入 |
| 消去率(回/1分間) | 11.9 | 一気に増えた |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.4 | 連鎖&同時消しが恐い |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 2.0 | ゾンビよりは少ないけど…… |
| 積み込みのうまさ(A~E) | B | ムダ積みが少なくなってきた |
| 仕掛けを残す(A~E) | C | 残すか否かの見切りがうまい |
| 忍耐(A~E) | B | 画面上部でも連鎖してくるぞ |

これで1コイン・クリアしろというのは酷な注文だけど、ぶよの回転数を最小限におさえることは、積み込みスピードを上げるためのトレーニングになる(ぶよを回転させるときの時間がロスタイムになっているから)。

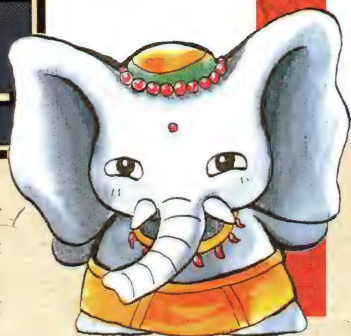


◀写真のような仕掛けを多用してくるのだ



ぞう大魔王

ZO-DAIMAOH (STAGE 9)



ノストラダムスの世界破滅の予言を知ってるかな？ そう、彼こそが西暦1999年7の月に空から降ってくると言われた大魔王なのだ……かは定かではないけど、由緒正しいインド象王家の血を引いた貴公子という話も。

会話の語尾に、いちいち「～ぞう」とつける、自己主張が盛んなお年頃だけど、大地を揺るがす怪力が自慢。大昔の日本で「ゾウが踏んでも壊れない」と語り継がれていた筆箱さえ、彼にかかればびくとたまりもないだろう。

見ているぞうさん

ここまで勝ち進めた人なら、そろそろ「中級ぶよー」という汚名(?)を返上し、「上級ぶよー」を襲名したいところだろう。そのためには、いっそうの努力が必要。とくにこのステージから、ぶよの落下速度がグンと上がっているの、判断力やコントロール操作といった基本的な能力の向上に努めなければ、勝利はありえないぞ。●まだ勝てない、という人は……

ゾウは連鎖を狙わず、同時消しなどでポロポロとおじやまぶよを降らせてくることが多い。つまり、以前から言

| | | |
|---------------|------|----------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 1.0 | 修羅場だ |
| 積み込み時間(秒/2組) | 2.6 | 上に同じ |
| 消去率(回/1分間) | 12.8 | これだけはウィッチより上 |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.4 | スケルトンなみ |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 0.5 | やはり、上に同じ |
| 積み込みのうまさ(A~E) | B | さすがに、ムダ積みは少ない |
| 仕掛けを残す(A~E) | D | 当然の評価でしょう |
| 忍耐(A~E) | B | 連鎖しないぶん、復活は早いぞ |

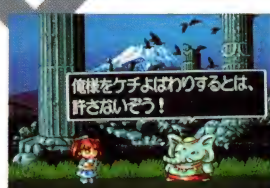
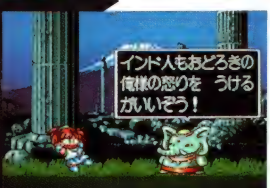
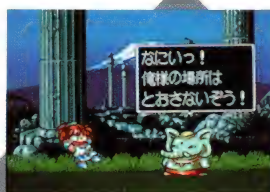
いつづけていた「2～3連鎖を中心に攻める」ことに徹底すればOKだぞ。

●こんなの楽勝、という人は……

ジャブ連打が好きな相手だけに、アドリブを利かせた5連鎖の練習にもってこいだろう。



▲チリも積もれば山となる……の図



シェゾ・ウィグイイ

SCHEZO (STAGE 10)



本作品で唯一の人間と男性。

そして、外見は三枚目。

しかし、行動は三枚目。

下のデモを見ればわかるように、彼は『魔道物語』のときから、こういうキャラクターだったのだ。

それにしても、魔術師のクセして剣を装備するとは、和製RPGの常識というものを知らないヤツなり(笑)。でも、魔導の言葉で「神を汚す華やかなる者」という名前を持つだけあって、その実力は1級品。油断はせぬよう！

シェゾの花嫁

ぶよの落下速度は前ステージと大差ないので、ゾウ相手にさんざん修業した人にとっては問題ない。ただし、シェゾ以降のキャラは、確実に連鎖を狙ってくるので、先手必勝を心掛けよう。

●また勝てない、という人は……

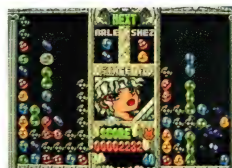
基本的な戦法としては、やはり連鎖にこだわらず攻めまくる。とはいえ、

| | | |
|---------------|------|----------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 1.0 | サタンまではさして変化なし |
| 積み込み時間(秒/2組) | 2.5 | 上に同じ |
| 消去率(回/1分間) | 12.6 | 数値だけならトップクラス |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.4 | いちおう連鎖に移行するみたい |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 1.0 | ま、ソウよりは多いけど…… |
| 積み込みのうまさ(A~E) | B | 集めるだけは上手 |
| 仕掛けを残す(A~E) | C | もう少し、精神鍛練が必要か？ |
| 忍耐力(A~E) | B | でも3列めに積み上げることが |

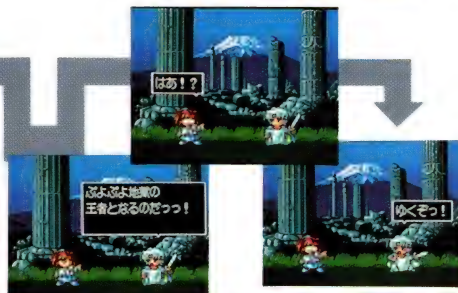
2~3段分のおじやまぶよを降らせてくることが多々あるので、つぶされにくい起爆装置と効率のいい復活を理解しなければ、勝利はむずかしい。

●こんなの楽勝、という人は……

どう大魔王と同じ。



↑こうして3列めに積み上げるんだらう……



ミノタウロス

MINOTAUROS (STAGE 11)



伝説上のモンスター、剛腕の戦士として名を轟かせていた彼^{ども}が、結局のところは、ルルーのバシリ(笑)。

なにしろ、ルルーに迷宮から救いだされたという恩があるため、彼女に対して絶対的な忠誠を誓っているのだ。

ルルーにとって、愛しのサタン様に近づこうとしているアルルは恋敵。

そんなこんなで、ルルーvsアルルの対決が行なわれるのは、『魔導物語』シリーズからつづく、伝統芸の一つとなっているのだ。

ウシの上にも三年

ルルーの影響なのか、明らかに連鎖を狙った積み込みかたをしてくる。2連鎖、3連鎖は当たり前と言わなければ、おじやまぶか降ってくるぞ。

●まだ勝てない、という人は……

このステージ以降になると、先手必勝を心掛けよう、と言うぐらいしかアドバイスできない。ガンバろう。

●こんなの楽勝、という人は……

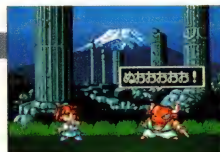
もう一つ、練習を兼ねた大道芸を紹介しよう。今度は、キーを下に入れないでプレイすること。つまり、ぶよを自然落下で積んでいくわけ。慣れてく

| | | |
|---------------|------|---------------|
| 落下→接着時間(秒/1組) | 0.9 | あまり、シェゾと大差がない |
| 積み込み時間(秒/2組) | 2.4 | 上と同じ |
| 消去率(回/1分間) | 12.4 | 上と同じ |
| 同時消し率(回/1分間) | 0.4 | 上と同じ |
| 連鎖消し率(回/1分間) | 2.3 | ここだけは三役の威厳を…… |
| 積み込みのうまさ(A~E) | B | ここも、シェゾ並み |
| 仕掛けを残す(A~E) | B | ここが大きくちがう |
| 忍耐(A~E) | A | 復活&3連鎖には要注意 |

ると、どうしても速攻で積んでいくのがクセになりやすい。しかし、そうすると積み込みかたがオザナリーになりがちだ。つまりこの大道芸は、できるかぎりの確かな位置にぶよが置けるようにすることを目的とした特訓なのだ。



▲ピンチのときも復活&連鎖を狙ってくるぞ



ルルー

RULUE (STAGE 12)



はるか昔、サタンに命を助けられたことがある彼女。当然の展開というべきか、その感謝の眼差しは、恋愛へと変わっていくのだった。そして、彼女はサタンに近づく女性に嫉妬するのだ。過去、『魔導物語』において、サタ

ンが連れていたハズのカーバンクルがアルルに付き添っているのを見て、アルルがサタンと結婚したとカンちがい。そんなこともあって、ルルーにとっての最大のライバルはアルルとなってしまう。ホント、女の恨みは恐いねえ。

クリティカル嫉妬

どう大魔王を越えれば、クリアしたも同然といわれている。というのも、それ以降は、相手によって戦法を変える必要がなくなるため、あとは実力と運次第、となるからだろう。

●まだ勝てない、という人は……
というわけで、2〜3連鎖をメインに攻めよう。スタート直後に4連鎖を

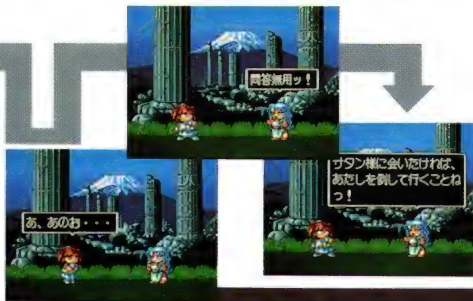
| | | |
|----------------|------|----------------|
| 落下→接合時間 (秒/1組) | 0.9 | 大きな変化はないけど…… |
| 積み込み時間 (秒/2組) | 2.5 | 上に同じ |
| 消去率 (回/1分間) | 12.6 | 上に同じ |
| 同時消し率 (回/1分間) | 0.5 | 上に同じ |
| 連鎖消し率 (回/1分間) | 2.8 | ここだけは強化されている |
| 積み込みのうまさ (A~E) | A | さすがに、ラス前だけある |
| 仕掛けを残す (A~E) | B | しょせんは、配牌しだいかな? |
| 忍耐 (A~E) | A | でも、3列めに積むんだよね |

決められればグッド。また、ルルーは連鎖のためなら3列めにも平気で積むので、そこにつけこめば、なおグッド。

●こんな楽勝、という人は……
いままでに説明した大道芸で、全体的な能力の向上に励もう。



▲さっきのシェンといい、なぜ3列めに……



サタン

SATAN (STAGE 13)



すべてを貫くツノ、すべてを飛び越える翼、すべてを見とおす瞳、すべてを切り裂くツメ……。そう、この世のすべてを統治する最大最強の支配者、それがサタンなのだあああ！

でも、彼女いない歴が10万26年だつ

たり(某バンドか!?)、心の友であったカーンクルが「若い女の子のほうが好き」という理由だけでアルルに乗り換えてしまったなどの過去を持つ。結局のところ、『ぶよぶよ』にまともな男は1人もいない。それが結論なりい。

地獄のサタンも、ぶよしだい

いよいよ最終決戦。月並みな言いかただけど、自分の持っている力を振りしぼって戦いに挑もう。

●まだ勝てない、という人は……

サタン戦で一番キツイことは、さらに1段階アップした落下速度にある。これについては「慣れてね」としか言

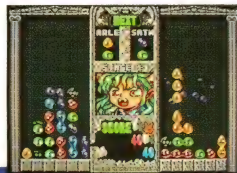
いようがないので、ガンバってほしい。

また、「これに勝てば全面クリア」というプレッシャーで自爆するケースも多い。精神面の鍛練に精進すべし。

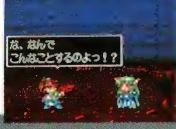
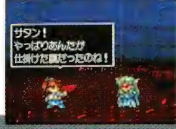
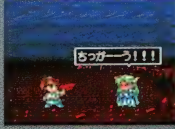
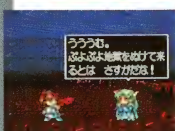
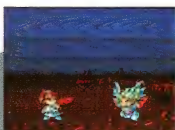
●こんな楽勝、という人は……

| | | |
|----------------|------|----------------|
| 落下→接着時間 (秒/1組) | 0.7 | 左右移動ができないことも |
| 積み込み時間 (秒/2組) | 2.2 | キーを下に入ればなし |
| 消去率 (回/1分間) | 13.1 | やはり、ラストだけある？ |
| 同時消し率 (回/1分間) | 0.4 | ここは三役とも共通のようだ |
| 連鎖消し率 (回/1分間) | 3.1 | 狙いすぎだつてウワサも |
| 積み込みのうまさ (A~E) | A | あの落下速度でも的確に積む |
| 仕掛けを残す (A~E) | A | 粘りすぎて自爆するときアリ |
| 忍耐 (A~E) | A | でもときどきは3列めに積むぞ |

長かった戦いも大詰め、ということで適当に遊んであげましょう。サタン相手に何連鎖まで組めるかにチャレンジするといいかも。自己ベストは8連鎖 (NORMALランクにて)。



▲サタン戦は連鎖合戦だ。速攻で積み込め！



「ひとりでふよふよ」Ending Gallery

「ひとりでぶよぶよ」のエンディングは、けっこう手軽に見られるのだ。なにせ、コンティニューしてはダメとか、2周クリアする必要↓



『ぷよぷよ』は驚異の
マルチ・エンディングだった！

なんと「おぶしょん (VS. COM LEVEL)」で設定した難易度により、最後のメッセージが変化するぞ。アーケード版はHARDESTランクと同じメッセージが表示されるのだ。

NORMAL

LET'S TRY
HARD LEVEL!

©SEGA/COMPILE 1992

HARD

**LET'S TRY
HARDEST LEVEL:**

©SEGA/OCEFILE 1992

HARDEST

THANK YOU
FOR YOUR PLAYING.

©SEGA/COMPILE 1992

EASY

LET'S TRY
NORMAL LEVEL:

6SEGA/COMPFILE 1992

第4章

1億点に チャレンジ!

【とことんぷよぷよ】



まさに「ぷよぷよ地獄」という言葉がピッタリの「とことんぷよぷよ」。ひたすらぷよを消していくだけの、地味なゲームモードだ。でもその奥はとても深い。『ぷよぷよ』の哲学がひそんでいると言っても、過言ではないぞ。

「とこぷよ」は自分との戦いなのだ

「とこぷよ」で限界に挑戦

「とことんぷよぷよ」（エンドレス・モード）は、とにかく『ぷよぷよ』をつづけていくというモードだ。左から3列めが一番上まで積み上げられなければ、それこそ永遠にプレイしつづけることだってできる。

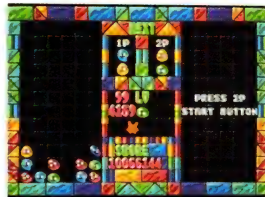
これまで説明してきた「ひとぷよ」「ふたぷよ」が、コンピュータや人間との対戦、つまり相手との戦いだったのに対して、「とこぷよ」は自分との戦い。自分に負けたとき、「とこぷよ」も終わるのだ。

対戦じゃないからおもしろくない、

ということで、これまでまったく「とこぷよ」をプレイしたことのない人がいるかもしれない。たしかに、『ぷよぷよ』の醍醐味は対戦にあるし、一人で黙々とプレイしつづけるこのモードは、あまり楽しくなさそうに見えるかもしれない。

でも、対戦しているだけでは『ぷよぷよ』を極めたとは言えないぞ。対戦プレイは、いかに相手を速く埋めてしまうかという、いわば短距離走。いっぽう「とこぷよ」は、どれだけ長くプレイできるかという、長距離走なのだ。

▼まずはレベル・カンストが目標。つぎにぷよ数、そしてスコア・カンストを目指せ



この両方の種目を制してこそ、真の「ぷよらー」と言える。

さあ、キミも真の「ぷよらー」をめざして、「とこぷよ」をはじめよう！

スタート・レベルは3種類

| 開始レベル | 辛さ | 開始時の色数 | スタート・ボーナス | お助けキャラ | お助けキャラ出現法則 |
|---------|----|--------|------------|-----------------|---|
| LEVEL 1 | 簡単 | 4色 | 0 | カーバンクル ビッグぷよ | フィールドの2/3が埋まるか、10個以上積まれている列が2列以上ある場合に出現（レベル1のときにそれぞれ1回ずつ） |
| LEVEL 3 | 中辛 | 5色 | +40,000pts | カーバンクル | 44組のぷよを落下させると出現 その後は52組後、60組後と8組ずつノルマが増えていく |
| LEVEL 5 | 中辛 | 5色 | +90,000pts | ビッグぷよ | 40組のぷよを落下させると出現 その後は48組後、56組後と8組ずつノルマが増えていく |

「とこぷよ」では、開始時にレベルを選択することができる。レベル1からプレイするのに向いていない人は、レベル3や5からはじめるといい。

レベル3や5からはじめたときの初めは、最初にボーナス・ポイントが

つくことと、お助けキャラの出現法則が変わってくることの2点。高いレベルからはじめるほど、優遇されるようになっているのだ。真のぷよらーを目指すなら、一番険しい道である、レベル1からはじめるようにしよう。



◀レベル1だと、お助けキャラは2回しかでない

お助けキャラ登場!!

「とこぶよ」には、「カーバンクル」と「ビッグぶよ」というお助けキャラが登場する。この2人(?)はその名のとおりに、プレイヤーを助けてくれるキャラクターで、うまく使えばピンチ状態から脱出することができるぞ。出現法

則は前ページの表のとおりだ。

ただし、お助けキャラに頼ってばかりいてはいけないう。ピンチになったときに自力で突破していくからこそ、実力がつくのだ。お助けキャラなんか必要ないという心構えてプレイしよう。



「カーバンクルが登場!」
ふーっ、助かった……



カーバンクル

いつもは画面中央で踊ったり眠ってばかりいるヘンな生き物だけど、コイツもちゃんとしたお助けキャラの一人。本気になるとスゴイぞ。

カーバンクルをぶよの上に落とすと、そこからアチコチに歩きだす。そのとおった場所にあるぶよが全部、最初にさわったぶよ(落とした場所にあるぶよ)の色に変わってしまうのだ。ちなみに



本人の話によると、歩く道すじは決まっていなくて、ランダムに、気が向くままに散歩していくそうだ。

一番下まで歩くと、カーバンクルは退場して、同じ色になったぶよがいつ



べんに消えるぞ。もちろん、このあとに連鎖することだってあるのだ。

連鎖を作っているときだと、コイツのせいで仕掛けが台なしになっちゃうけど、まあカワイイから許すか……。



ビッグぶよ

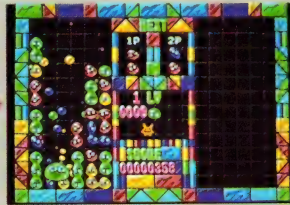
もう1人のお助け要員は、巨大サイズのぶよ、ビッグぶよだ。コイツは普通のぶよの4個分の大きさという、ぶよの親分なのだ。

ズウタイが大きいから、当然体重も重いのだろう。積んであるぶよの上に落とすやいなや、下にあるぶよたちを押しつぶして、一番下まで落っこちてしまうのだ。



ようするにコイツは、積んであるぶよを横2列分、きれいさっぱりと掃除してくれるってわけ。

横2列分が一番下まで空白になるわけだから、なるべく高い列に落とした



ほうが効果的だね。

連鎖を作っているときも、連鎖に関係ない場所に落とせば仕掛けを壊されないですむので、カーバンクルよりも扱いやすいキャラだ。

全消しボーナスがあるぞ

「とこぶよ」には、「ふたぶよ」などにはない、特別なボーナス得点システムが用意されている。それは「全消しボーナス」だ。

言葉どおり、ぶよを全部消す、つまりフィールド内にぶよを1個も残さないように消すと、スペシャル・ボーナスが加算されるのだ。

全消しなんて、言葉で言うとかんた

ンそうだけど、実際にやってみると、これが案外むずかしい。苦勞して全消しをした、その努力に対するごほうびとして得点が入るというわけだね。

上の式が、全消しボーナスの得点計

全消しボーナス=8,000+500×LEVEL

※メガドライブ・スーパーファミコン版のみ

算式だ。高レベルでやるほど高得点がもらえるようになっているぞ。

なお、このボーナスはメガドライブ版とスーパーファミコン版にしか採用されていないから、注意しよう。

めざせカンスト! 1億点への道

1億点への基本戦略

それでは、「とこぶよ」の最終目標である、スコア・カンストへ挑戦するときの戦略を解説していこう。

その前にカンストという言葉の意味を説明するね。カンストとは「カウンター・ストップ」の略で、それ以上数字が上がらなくなることを言うのだ。

「とこぶよ」では、レベル100・ぶよ数1万個・スコア1億点(PC-9801版は10億点)でカンストだ。

それでは1億点への基本戦略を講義するぞ。まず、レベルは早めに上げておこう。第1章で説明した得点計算式を思いだしてみてくれ。忘れている人は12ページを読み返すべし。

基本得点の式に「×レベル」というのがあるよね。「とこぶよ」のレベル

は、得点に影響を与えてくるのだ。つまり、同じ個数のぶよを消したときには、レベル1よりもレベル2のほうが、倍の点数が入る。レベルが高いほど、効率がよくなるわけだね。

二つめの戦略。長くつづけていると、ぶよの落下速度がかなり速くなる。そうすると、自分が置きたいと思っている場所に、正確に置くことがむずかしくなるのだ。つまり、失敗する可能性

が高くなるというわけ。スピードが速くなってきたら、ムリに連鎖は作らずに、確実に消していくようにしよう。

三つめは、休憩するときの注意だ。一服しようとしてポーズをかけるときに、何も考えていないと、解除したとき、前の状態を忘れていてパニックになる可能性があるぞ。ポーズは、連鎖中など、解除したときに少し余裕があるような瞬間にかけるようにしよう。

1億点への三か条

●早めにレベルを上げていこう

●スピードが速くなったら、ムリをしないようにしよう

●休憩は連鎖中にポーズをかけよう

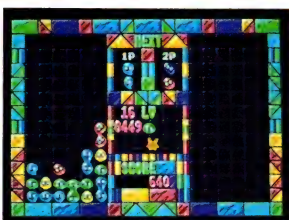
パニックになったときは?

スピードが上がってくると、一瞬の気のゆるみが命取りになりやすい。落ちてくる組ぶよをちよっとでも見逃してしまうと、パニックになってしまっただ、ドンドン積み上がりてしまうことが多いのだ。

もし、パニックになってしまったら、どうやって立ち直ればいいのか。それは、とにかくぶよを消すことだ。

ぶよを消すと、消える処理をしている間(ぶよがびっくりして、はじけて消えるまで)は、つぎの組ぶよが落ちてこないで、周囲を落ち着いて見わたせる時間的余裕ができるのだ。わずかな時間かもしれないが、このときを利用して、その後の対策を考えよう。

とにかく落ち着くこと。これが大切なのだ。



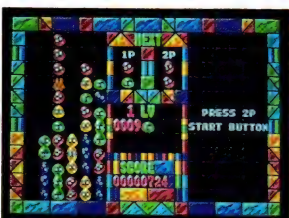
▲連鎖だと、NEXTぶよが落ちてくるまでの時間が長いから、じっくり考えられるぞ

もうダメか!?とんでも……

善戦むなしく、左から3列めが上まで積み上がりてしまった。万事休す、もはやこれまで……と思って、あきらめてしまうのは、ちょっと早いぞ。一番上まで積みあがっても、お助けキャラが登場することがあるからだ。お助けキャラは、たとえ左から3列めが詰まっても落ちてくる。最後まであきらめてはいけないぞ。



▲もうダメなように見えるけど、NEXTにはカーバンクルの姿が! これなら……



▲ふう、助かった。実際には、あまり起こらないけれど、こんなこともあるのだ

こうやって点を稼ごう

① 開始直後の大連鎖

スタート直後の戦略は、巨大連鎖を狙うこと。これがカンストへの近道なのだ。

ちょっと話はそれるけれど、カンストを目指すとき、どの開始レベルから始めると有利なんだろう？

じつは、レベル1からやっていくのが一番いいのだ。ではその理由は……？

巨大連鎖を作るときに問題になるのが、お助けキャラ。コイツらが、せっかく作った仕掛けを壊してしまうからだ。それをふせぐ方法はコレ。レベル1からはじめて、とにかく2列を高く積みあげて、カーバンクルとビッグぶよ、両方とも出現させてしまうのだ。レベル1だと、お助けキャラはそれぞれ1回ずつしかでてこないから、それ以降はまったく登場しなくなる。これで安心して連鎖が作れるよ。



▲レベル1から開始して、すぐにレベル2に上げても、お助けキャラはでてこないぞ

レベル1からはじめてほうがいい理由はもう一つあるぞ。それはスタート・ボーナスのこと。レベル3からだとか4万点、レベル5だと9万点のボーナスがもらえるけれど、レベル1からはじめて7連鎖を3回ほど起こすと、レベルが3や5になるまでに、このボーナス以上の得点を得ることができると。つまり、こっちのほうがお得というわけ。

以上のような理由から、レベル1からはじめて、開始直後に巨大連鎖を作るとするのが、点数稼ぎとしてはもっ

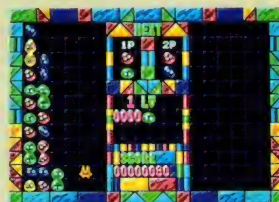


▲これくらいは積もうね。基本得点が高くなるように、レベルも上げておくのだ。これも効率的だということになるのだ。

さて、巨大連鎖を動かすときにも注意点が一つ。3連鎖めくらいにレベルが上がるように、仕掛けを動かす前に5組ほどぶよを消しておくようにしよう。何度も言っているように、レベルが高いほど基本得点も高くなる。5連鎖めくらいになると、レベルが一つちがうと、3,000点くらいの差がでてくるのだ。そんなもったいないことにならないように、レベルアップのことを考えながら、巨大連鎖を動かすようにしよう。

② お助けキャラをボーナスに

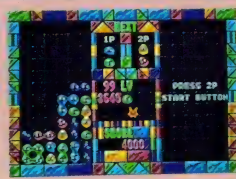
2人のお助けキャラは、出現しても何もしなかった場合、ボーナス得点となるのだ。何もしないというのは、ぶよの上に落とさずに、一番下の床に落とすということ。こうすると、カーバンクルだと1万点、ビッグぶよだと1万2千点のボーナスがもらえる。(PC-9801版はそれぞれ1万2千点、1万4千点)①で説明したように、早めにこの2人を出現させれば、フィールドがまだ空いている状態だから、このボーナスを取りやすいぞ。



③ とにかくつづけよう

再三再四言っているように、レベルが高くなるほど得られる得点は高くなる。つまり、長くつづければつづけるほど、スコアは加速度的に伸びていく

というわけだ。4個ずつ消すだけでもいい、とにかく終わらずにつづけることが大切なのだ。レベルが99になってからが本当の戦いだと言っても、過言ではないぞ。さあ、キミも1億点の壁をめざせ！



▲レベル99だと、4個消すだけで約4千点！

「とこぷよ」は、ほかにも利用価値があるぞ

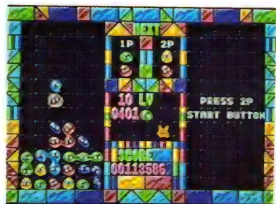
実力アップの試練場でもあるのだ

スコア・カンストを目指すためのいろんなテクニックを紹介してきたけど、「とこぷよ」の利用価値はこれだけではない。自分の実力を鍛えるための、練習場としても使えるのだ。

階段積みの理論を覚えた。基本的なテクニックは理解した。でも、それだけでは実戦で勝つことはできないぞ。頭で把握したことを、実際にプレイし

て練習しなければ、自分の力にはならないからだ。

その練習場が「とこぷよ」というわけ。「ふたぷよ」だと1人では練習できないし、「ひとぷよ」だとおじやまぶよが降ってくるから、練習に集中できない。その点「とこぷよ」は1人でできるし、おじやまぶよもない。絶好のトレーニング場というわけなのだ。



▲対戦で連戦連勝を目指すのなら「とこぷよ」を“とことん”やりこむのだ!

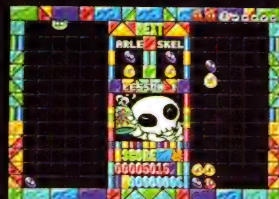
判断スピードを上げる

「とこぷよ」を10分くらいプレイしていると、ぷよの落下速度が、レバーを下に入れての高速落下よりも速くなる。これだけ速いと、瞬時に判断して操作しなければ、何もすることができないまま、ぷよがアッという間に下まで落ちていってしまう。つまり、一瞬の判断力が必要となってくるわけだ。逆に言えば、このスピードで練習すれば、自然と判断スピードも上がってくるぞ。考えるのが遅い人、NEXTぷよが見られない人は、「とこぷよ」で判断スピードを養ってこう。

これが最終目標スピードだっ!!



▲判断スピードの最終目標はどれくらいなのだろう? 具体的に言うとう、30秒以内に赤玉2個を作るくらいの速さだ。どれくらいの速さか、スケルトンTでやってみると……

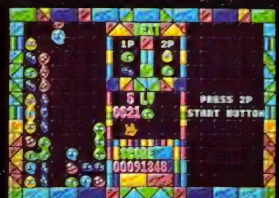


▲スケルトンが3組めの組ぶよを下まで落とすきる前に、5連鎖を終了(赤玉2個+αを発生)させるのだ。これだけのスピードが実現できれば、対戦でもまず負けないぞ

両回転ができるようにする

「ぶよぶよ」をプレイするときに、右回転・左回転と、回転ボタンが2個あるのに、右回転ボタンしか使っていない人が意外と多いようだ。でも、右にしか回転できないということは、組ぶよを左へ倒すときには、ボタンを3回も押さなければならない。これでは時間がかかってしまい、大きなハンディになってしまうぞ。両方のボタンを使えるようになるために、「とこぷよ」で練習しよう。意識的に両方のボタンを使うようにして、どちらにも回転させられるようになってくれ。

片方向だと間にあわなくなるぞ!!



▲片方向にしか回転できないと、思いどおりの場所に置けないこともあるのだ。こんな状態で右回転だけしか使えないと、まわしているうちに落下して……



▲このとおり、ぷよを消すことができないのだ。左に回転できれば、ちゃんと消せたのにね。こういったことにならないためにも、両回転できるように練習しておこう

第5章

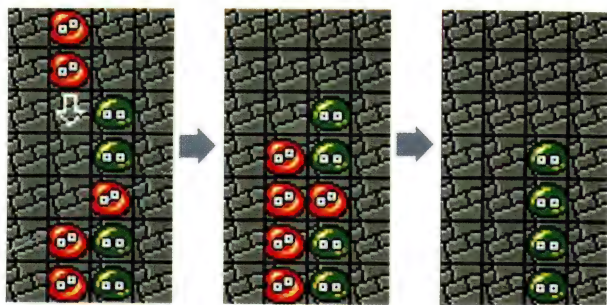
めざせ テクニシャン



これまでに紹介してきた数々の技術は、いわば初心者向けの基礎テクニックだ。ここからは、上級者向けの、応用テクニックというものを紹介していこう。内容的にかなりハードになるから、心して読み進むように……/

もう一つの必勝法“挟み込み”

挟み込みって何？



『ぶよぶよ』で勝利するには階段積み
をマスターすれば十分——この本の最初
からずっとこう書いてきた。こま
でちゃんと読んで練習してきた人なら、
もう階段積みは自分のものになっている
ことだろう。対戦では連鎖連鎖、ぶ
よ仲間をブイブイ言わせているんじや
ないかな。

まだブイブイ言わせていない人は、
練習が足りない証拠。もう一度第2章
をよく読んで、^{なんれん}鍛錬を重ねるべし。

ところで、『ぶよぶよ』で勝利するた
めの必勝法は、じつはもう一つある。
それがこれから紹介する「挟み込み」

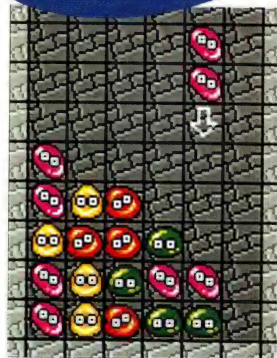
というテクニックなのだ。

上図が挟み込みの基本形。カンタン
に言う、縦に並べた4個の同色ぶよ
の間に、べつ色のぶよを挟んで、そ
の挟み込んだぶよを消すことによって
連鎖を起こす、というシステムだ。

これを四つ連続してつなげていけば、
挟み込み5連鎖の完成だ。右上の大き
な図がその完成形。階段積みとちがっ
て、見た目がちょっとわかりにくいの
が難点だけど、慣れてくれればわりとス
ンナリ作れるようになるぞ。

作りかたとしては、上の図（左から
3番め）の状態を作り、赤を消さずに

これが
挟み込み5連鎖だ



ちがう色を置いて、新しい挟み込みを
作っていくのだ。起爆装置を横にドン
ドン作っていく、というカンジかな。

挟み込みのメリットは、5列分で5
連鎖ができるということと、常に起爆
装置がむきだしなので、いつでも連鎖
を動かすことができるということだ。

その場その場での判断力が要求され
る挟み込み。階段積みではモノ足りな
いという人にはオススメの積みかただ。

階段積みにも応用できる

パターンに従って仕掛けを組んでい
く階段積みとちがって、挟み込みは臨
機応変に組んでいく積みかただ。

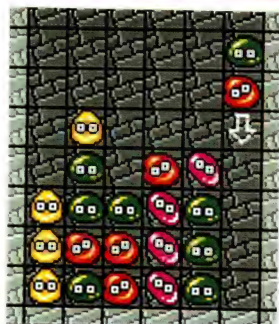
まるで正反對、水と油のような二つ
の積みかただけど、この二つが合わさ
ると、両方の利点がいきて、かなり強
い積みかたになるのでは……？

そう、そのとおり。挟み込みを階段
積みの中に混ぜると、かなりのパワ
ーを発揮してくれるぞ。

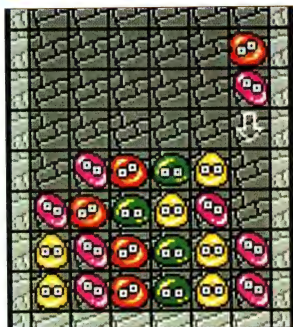
階段積みをしているとき、自分の思

いどりにぶよがくるとは限らないよ
ね。その時点では必要でない色のぶよ
は、普通なら捨てられてしまうわけだ
けど、その不要色のぶよを使って、挟み
込みを作ってしまうのだ。これなら、
捨てるぶよが少なくなるから、結果的
に短い時間で仕掛けを完成させるこ
とが可能だぞ。

右図のように、階段積みにも臨機応
変に挟み込みを混ぜられるよう、練習を
しておこうね。



さらに上級, “カギ積み”だ!



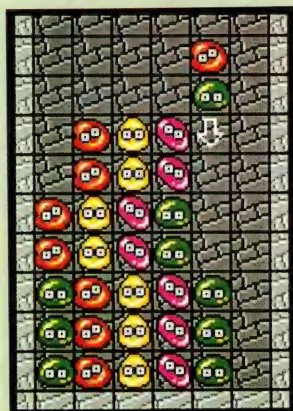
挟み込みのテクニック, わかったかな? それではさらにステップ・アップ, 挟み込みを基本とした上級技術を紹介しよう。その名も“カギ積み”だ。挟み込みで連鎖を作っていくときに, 挟み込み場所を同じ高さに合わせたのがカギ積みだ。言葉で言うとうわりにくいけれど, 左図を見ればスグに理解してもらえるだろう。縦に同じ色が4個ずつ並んでいる状態から, どこか1段を横にずらしたような形だね。

カギ積みの利点は何?

芸術的にも, 技術的にも最上級の積みかたであるカギ積み。苦勞して作るぶん, メリットも大きいぞ。なんと, 工夫すれば4連鎖で赤玉を2個作ることが可能なのだ。

その工夫とは, 右図のように, 7個ずつ消すように積んでいくということ。これだと, 同時消しを作らずに, 純粹な4連鎖で赤玉2個が発生するのだ。階段積みではこんなことはできないぞ。

この積みかたは, 普通のカギ積みよりも, 輪をかけて作りにくいけど, どうせカギ積みをするなら, これくらいインパクトのある積みかたにも挑戦しようじゃないか!



カギ積み4連鎖の得点

$$\begin{aligned}
 &60 \times 3 \\
 &70 \times (8+4) \\
 &70 \times (16+4) \\
 +) &70 \times (32+4) \\
 \hline
 &4940 \text{点} \\
 &\quad \parallel \\
 &\text{おじゃまぶよ70個} \\
 &\quad \parallel
 \end{aligned}$$



カギ積み, 挟み込みにも欠点が...

というわけで, パターンに沿って積んでいくという階段積みとは正反對に, そのときどきの状況によって積みかたを考えていく挟み込みと, その上級テクニックのカギ積みを解説してきた。

でも——これだけ解説してきてこんなこと言うのもナンだけど, これらよりも階段積みのほうが推奨したいのだ。

なぜ階段積みのほうがいいのかというと, ここで紹介した二つの積みかたは, 仕掛けが完成するまでに, 時間がかかってしまいがちだからだ。

挟み込みは起爆装置をつぎつぎに作っていく積みかただけど, 新しい起爆

装置を作ろうとしたとき, つまり連鎖を増やそうとしたときに, どの色のぶよで作るのが大きな問題になってくる。それ以降に, その色のぶよがでてこない, 仕掛けを作るどころか, それまでに作ってあった仕掛けを動かすことすらできなくなってしまうからだ。

また, 少量のおじゃまぶよで埋まってしまうのも欠点の一つ。状況に応じた, 的確な判断が必要な積みかただけに, おじゃまぶよで埋められてしまうと, 気も重なるし, そのまま崩して負けてしまうことが多くなってしまう。

そんなわけで, 挟み込みよりも階段積みをオススメしたい。もちろん, 階段積みの中に挟み込みが使えるのが, 一番いいぞ。



▲2Pがカギ積みをしているけど, おじゃまぶよ1個で起爆装置が埋まっちゃった。捨ててあるぶよも多くて, 効率的ではないね

さらに連鎖を伸ばすテク「折り返し」

【折り返しとは何だ？】

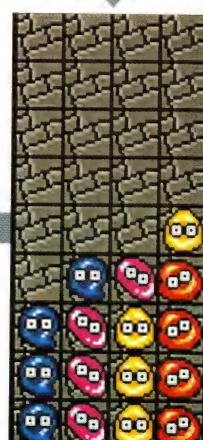
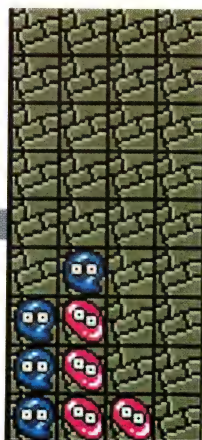
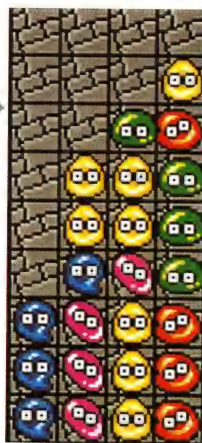
普通に階段積みをやっていると、どうガンバっても5連鎖までしかできない。フィールドが横6列分しかないから、しかないか——なんてあきらめ

てはいけないぞ。まだまだ、上の部分が空いているんだ。ここに仕掛けを作っていけば、もっと連鎖数を増やすことができるじゃないか。

「折り返し」とは、挟み込みのテクニッ^{はさみこみ}クを応用して、連鎖を上へ、そして逆方向へ伸ばしていくテクニックだ。

これを使えば、6連鎖以上の大連鎖をいくらでも（理論的には19連鎖まで）作ることができるぞ。

対戦では6連鎖以上はまったく必要ないけれど、やっぱり大連鎖はぶよら一の夢。究極の19連鎖を目指して、この折り返しを練習してみよう。



折り返しのパターン

さて、ひとことで折り返しといっても、そのバリエーションはさまざま。たくさんのパターンがあるのだ。

とはいっても、どのパターンも基本となる部分は変わらない。折り返しの基本部分とは、要するに挟み込みによ

る方向転換なのだ。前ページの連続図でもわかるように、実際に折り返している部分（三つめの図の緑ぶよ）には、挟み込みのテクニックが使われている。この挟み込みさえ入っていれば、他の部分がどんな組み合わせでも、折り返し

と呼んでしまってもいいだろう。

数ある折り返しパターンのうち、下に並べている六つがよく使われるものだ。これだけ覚えておけば、たいてい場合はOKという基本パターンだから、じっくりと研究してね。

3 個折り返し



折り返し部分に3個挟み込んであるパターン。折り返したあとの部分は階段積みになる。この形が一番作りやすい。

2 個折り返し (階段)



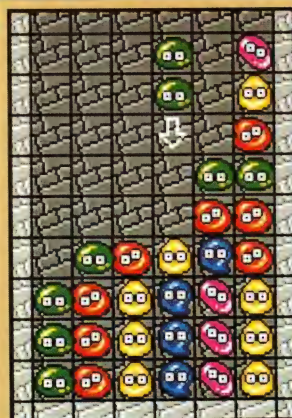
折り返し部分の挟み込みが2個で、折り返し直後部分が階段積みのパターン。3個の場合よりも難易度は高い。

2個折り返し (挟み込み)



折り返し直後の連鎖が挟み込みになっているパターン。見た目がわかりやすいので、この形を多用したいところ。

3 重折り返し



折り返し部分が3重になっているパターン。かなりむずかしいが、慣れるととっても使いやすくなる形だ。

上げ底折り返し



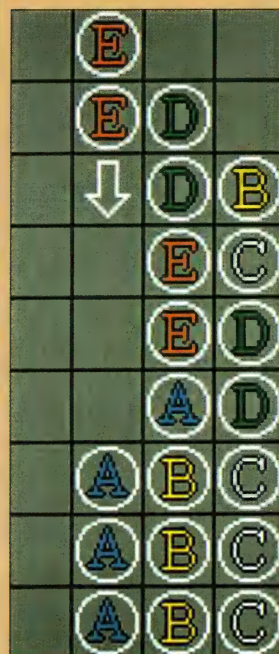
折り返しをする列が上げ底になっているパターン。折り返し部分が1重なので、これで7連鎖にはならない。

1-3 積みでの折り返し



1-3 積みをしているときは、こんなカンジの折り返しになる。3個と上げ底をミックスしたような形だ。

【 折り返しは色が重要 】



良い組み合わせ

$B=D, B=E$



パターンにより
良悪が変化

$C=E$



悪い組み合わせ

$A=C, A=D$

$\left(\begin{array}{l} A=B, A=E \\ B=C, C=D \\ D=E \end{array} \right)$

折り返しを作っていくときに、一番気をつけておかないといけないのが、どの色のよで仕掛けを作るのかということ。色の選択しだいで、失敗してしまうことがあるからだ。

左の図で解説していこう。同じアルファベットが同じ色を表わしている。なお、例として2個折り返し(階段)を使っているけれど、これはどんなパターンでも同じことだぞ。

BとD、BとEが同じ色なら問題はナシ。CとEが同じ色の場合には、ちょっと注意が必要だ。AとC、AとDは同じ色にしてはいけない。これ以外の組み合わせは、すべて隣りあっているの、当然同じ色にしてはいけないぞ。

ようするに、AとCとDの色には、十分に注意しておかないといけない、ということなのだ。

上級者でも、うっかりしてAとCを同じ色にしてしまうことがあるくらい、色の選択はむずかしいもの。十分に注意しよう。



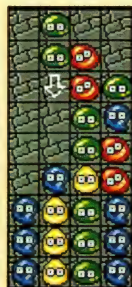
$B=D$

▶折り返しの挟み込み部分と、下部端から2列めは同色でもOK。ただし、右上の緑を、思わず消してしまわないように注意。また、この緑を忘れることも多いから、それにも注意



$B=E$

▶これはわかりやすいから、とくに注意する必要はないよね。あえて言うなら、折り返し直後の部分は絶対に3-1積みにはしてはいけない。右上の緑とつながって消えちゃうからだ



$C=E$

▶要注意の「 $C=E$ 」。これは、パターンによって、良いか悪いか決まってくるのだ。こちらはその良いパターン。3個挟み込みなら何の問題もない。ほかには3重、上げ底でもOKだ



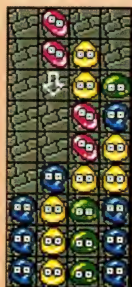
$A=C$

▶下部端列と、下部端から3列めは同色ではダメ。端の列が消えるときに、3列め用の仕掛けぶよと一緒に消えてしまうからだ。上級者でもよくやる失敗だから、覚えておこう



$A=D$

▶折り返しで挟み込む色と、下部端から3列めも同色にはしてはいけない。この場合も、折り返しをするときに、3列め用の仕掛けぶよを消してしまう。初心者がよくやる失敗だ



$C=E$

▶「 $C=E$ 」の悪いパターン。2個折り返し(階段)だと、下部端列の仕掛けぶよを消してしまうのだ。2個折り返し(挟み込み)も同じ。C=Eのときは、2個折り返しをしないように



折り返しを成功させるコツ

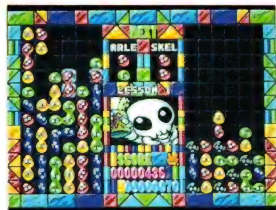
折り返しでもっともむずかしいのは、色の選択だ。つまり、色の選択さえうまくできるようになれば、折り返しなんて恐れるに足らないテクニックになるというわけ。

そうは言っても、仕掛けがかなりゴチャゴチャしているから、一瞬でも気を抜くと、何をしたいのか全然わからなくなっちゃった、なんてことに

なりかねないよね。

だが、安心めされ。組みかたが複雑なだけに、うまく組んでいくにはそれなりのコツというものがあるのだ。今から、そのコツを伝授しよう。

ここで紹介する二つのポイントと、前ページでコーチした色の選択方法さえ覚えておけば、もう折り返しはキミのものだ！

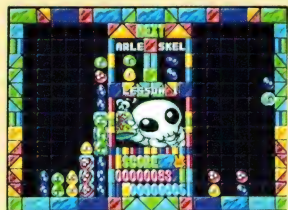


▲巨大連鎖を組むときは、落下速度が遅い、スケルトンTのステージでやるのがいいぞ

POINT
1

まず先に、折り返し部分を作ってしまう

実際にやってみるとわかると思うけど、普通に折り返しを作ろうとした場合、下部の階段積み部分を先に作ってしまっ、折り返し部分はあとまわしになることが多い。



▲ゾロ目を利用して先に折り返し部分を作ってから、階段積み積み込んでいこう

でも、じつはこれは、あまり感心できないやりかたなのだ。なるべくなら先に折り返し部分を作るように、意識して組んでいこう。

折り返し部分を作るときにもっとも重宝するのが、ゾロ目だ。ゾロ目とは、落ちてくる組ぶよの、二つのぶよが同じ色の組のことだったよね。

これまでの図をよく見てみればわかるけど、折り返しをする列には、4個の同色ぶよと、それ以外の色のぶよが2ないし3個必要になる。つまり、カンタンに言えば、同じ色のぶよがたくさん必要になるというわけ。

ゾロ目ならば、同色ぶよが2個いっぺんに置けるわけだから、都合がいいのは当然だね。

というわけで、スタートしてゾロ目が落ちてきたら、それを利用して折り返し部分を作ってしまう。

折り返し部分を作るのがあとになると、同色ぶよを集めるために、折り返し列の隣の列に不要ぶよがたくさん積まれてしまっ、うまくいかない場合が多いのだ。

融通がききやすい序盤のうちに折り返しを作っておけば、そのあとの積み込みもラクにいくぞ。

POINT
2

折り返し周辺はサッパリと整理しておこう

そうこうしているうちに、下部の階段積みも、折り返し部分もできた。あとは上部の折り返し後の連鎖を作っていくだけだ……という状態になったときに、ジャマになるものがある。

それは、折り返し周辺に捨てられているゴミぶよ（不要ぶよ）と、階段積み仕掛けぶよだ。

POINT 1でも書いたように、折り返し列の隣の列には、不要ぶよが捨てられることが多い。ここに不要ぶよがたくさんあると、上部の連鎖（折り返し後の部分）を作るのにジャマだね。そんな不要ぶよたちは、スパッと消



してしまおう。

また、下部の階段積みを3-3積みなんかでやっていると、上部で連鎖を作るときに、仕掛けぶよがジャマになってしかたがないぞ。そんなときも、3個ある仕掛けぶよを思い切って消してしまおう。あらためて1個の仕掛けぶよを置き直すことによって、3-1積み組



みかえたほうがいいのだ。

大連鎖を作っていると、仕掛けがゴチャゴチャしてくるから、連鎖に関係ない余計なぶよは消してしまったほうがベター。ただし、消すときは慎重に。連鎖なんかしやうと、たくさんおじやまぶよが発生して、勝っちゃうこともあるからね。

雷鳴連発!いよいよ巨大連鎖

折り返したあとの仕掛けは?

めでたく折り返し部分も完成し、今度は折り返し後の連鎖を上部に作っていくことになるわけだ。ここから先が、大連鎖を実現するための重要なポイントになってくるぞ。

では、上部の連鎖の作りかただ。折

り返し後は、挟み込みを多用せよ。終わり。

なんて、かなり乱暴な解説だけど、実際のところ、こう言うしかないのだ。

上部では、階段積みをするのがかなりむずかしくなる。下部に仕掛けがあ

るために、フィールドが狭くなり、時間的にも空間的にも階段積みをやっている余裕なくなってしまうのだ。

挟み込みなら、いくらかでも応用がきくので、狭い場所で連鎖を組むにはまってこい、というわけ。



▲2個折り返し(挟み込み)が完成。ここから挟み込みを使って連鎖を伸ばしていく



▲とりあえず、黄ぶよに赤ぶよを挟み込んで、連鎖を一つ増やした。これで9連鎖



▲さらに緑ぶよを挟んで10連鎖に。挟み込みは、こうやって自由に組めるから便利だ

下にできている仕掛けに注意!

折り返し後、上部に連鎖を仕掛けていくときに、すでに下部にできあがっている仕掛けにも注意を払っておこう。

というのも、上部の連鎖が起っている最中に、下部用の仕掛けぶよを消してしまうことがあるからだ。

上部の連鎖を作っているときは、基本的には下部の仕掛けは気にしなくてもいい。でもたった一つ、仕掛けを作る上で、下部用の仕掛けぶよと同色のぶよがつかないよう注意しよう。

4色で大連鎖を作るときには、こういった失敗をすることが多いから、気をつけるように。大連鎖完成!と思って動かすと6連鎖で止まった、なんてことになったら、泣くに泣けないでしょ?



▲上部の挟み込みもうまく組めて、いよいよ9連鎖を開始!と思っていると……



▲8連鎖めの黄色の仕掛けぶよが消えてしまった。起こりやすい失敗だから慎重に

連鎖尾にも工夫しよう

大連鎖を組むときに使用するテクニックは、なにも折り返しだけじゃないぞ。ちょっとしたテクニックが使えるかどうかで、連鎖数も（ちょっとだけ）変わってくるのだ。

連鎖数を増加させるために、これまでは連鎖を伸ばしていったけれど、連鎖尾、つまり連鎖の最終部分をちょこっと工夫するだけで、連鎖数を増やすこともできるのだ。

その代表的なテクニックが、階段積みの最後に挟み込みを使うパターンと、階段積みの部分が消えたあとに、別の色ぶよがそろパターンだ。

これ以外にも、最後に逆方向の階段積みを仕掛けておいたり、幽霊連鎖（→P.84）が起きるように仕掛けておいたり……。地味だけど、10連鎖以上を狙おうとすると、こういった技術も必要になってくるのだぞ。



最後に挟み込み

階段積みの最後の列に、挟み込みを仕掛けておく。こうすると、階段積みでは横6列で5連鎖しかできないところから、6連鎖までできてしまうのだ。さらに、挟み込みの上に逆方向の階段積みをしておくと、もう一つ連鎖数を増やすこともできる。わりあい仕掛けやすいので、多用したいテクニックだ。



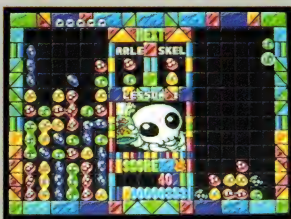
最後に横ぞろい

階段積みが最後まで消えると、その上に仕掛けてあった同色ぶよが、横に並んで消えるという仕掛け。これも1連鎖増やすことができるぞ。仕掛けぶよの上に、同じ色のぶよを横に4個置いておくだけでいい。対戦のときには、これが5連鎖めになるように組んでいくと、階段積みの部分は4連鎖で済むぞ。

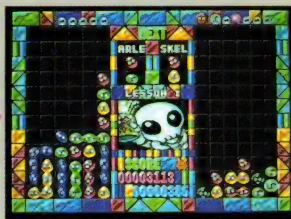
巨大連鎖を作るときに注意点

①不要ぶよは消す

前にも書いたように、巨大連鎖は仕掛けがゴチャゴチャして、わかりにくくなる。だから、不要ぶよはなるべく消して、仕掛けの部分がスッキリと見えるようにしておく。不要ぶよを残しておく、思わぬところで連鎖に必要な仕掛けを消してしまうこともあるからね。



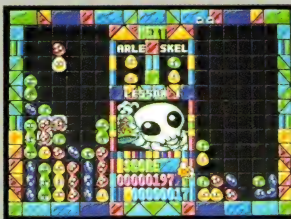
▲よし、大連鎖完成！と意気込んでスタート。でも、これだと最後の連鎖用の紫の仕掛けぶよが消えちゃう。しかもしかも……



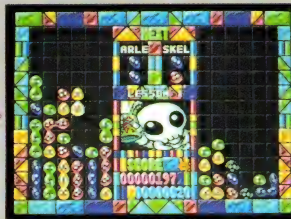
▲が一瞬、左端の列に捨てていた、紫の不要ぶよが、仕掛けぶよとくっついて消えちゃったよー。不要ぶよは消しておこうね

②NEXTを見る

折り返し後の上部の連鎖を組むときに重要なのが、NEXTぶよの表示を確認することだ。ここに表示されている組ぶよの色によって、どの色を挟み込むのかを決めないと、エライめにあうぞ。もちろん、落下中の組ぶよとNEXTぶよの中で、一番数が多い色のぶよを挟み込んでいくようにしよう。



▲うまいぐあいに、NEXTには黄ぶよのソロ目の姿が。落下中の組ぶよにも黄ぶよがあるから、これを赤ぶよに挟み込もう



▲てなわけで、挟み込み一丁あがり。NEXTには紫のソロ目が登場。これをどこに置けば、さらにつぎのNEXTしだいぞ

「幽霊連鎖」を作ってみよう

幽霊連鎖って怖いのか？

連鎖数を増やすテクニックとして、もっともカンタンなものが、この「幽霊連鎖」だ。ただし、実用性はあまりないんだけどね。

具体的に説明しよう。フィールドの最上段のさらに上の、画面上では表示されない部分に、ぶよを1段だけ置くことができるのは、これまでもあちこちで解説してきたよね。じつはこの部分に置かれたぶよには、消える判定が行なわれていないのだ。

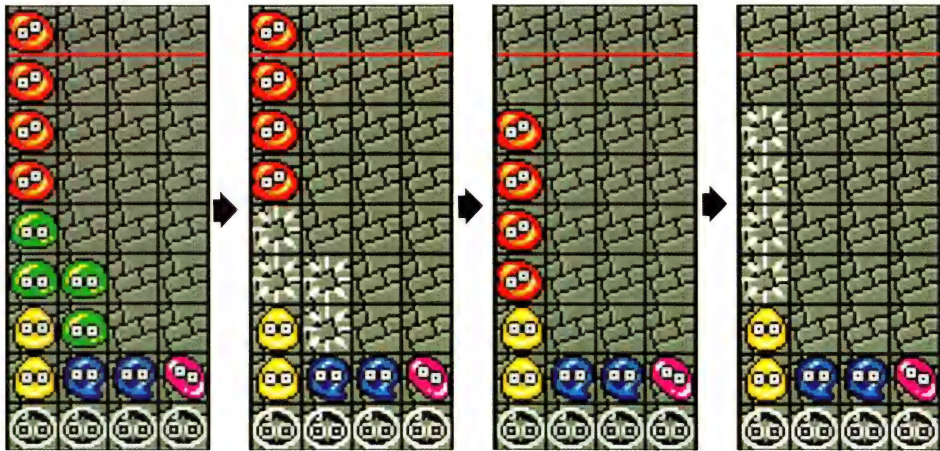
下の左端の図を見てほしい。赤線が

画面に表示される最上ラインだ。つまり、左端列の赤ぶよは、1個だけ画面外に置かれているというわけ。このような状態だと、赤ぶよが4個つながっているのに、判定が行なわれずに消えない、という現象が起きる。

この状態から、下の緑ぶよを消してみよう。すると、足場がなくなった赤ぶよは下に落ちて、4個すべてが画面内に顔をだすことになる。この瞬間、判定が行なわれるために、赤ぶよが消えて、2連鎖になるのだ。

これが幽霊連鎖。まとめると、画面の内と外にまたがってつなげておいた4個以上の同色ぶよを、その下にあるぶよを消すことによって、画面内に落として消す、という技だ。

画面上まで積まないといけなから、対戦ではなかなか使う機会がないんだけど、巨大連鎖を作っているときや、フィールドの上のほうでプレイしなければならぬときに、かなり重宝する。早めにマスターしておく、あとあと便利だぞ。



幽霊連鎖ができない機種もある

誰にでもカンタンにできる、お手軽テクニックの幽霊連鎖だけれど、一つだけ気をつけておかないといけないことがある。

それは、一部の機種では幽霊連鎖ができないということ。その機種とは、ファミコン（ディスク/カートリッジとも）、MSX2、PC-9801版。

これらの機種は、画面外に積んであ

るぶよにも消える判定が行なわれるため、幽霊連鎖をしようとして画面外に仕掛けたときに、その場で消えてしまうのだ。上の左端の図で言うと、この時点で上に仕掛けている赤ぶよが消えてしまうというわけ。

でも幽霊連鎖ができないぶん、画面外に判定があることを逆にとった、大きなメリットがあるぞ。

それは、画面外で4個つながっても消えるから、上まで積み上がり、空いているブロックがあと一つしかないという状態でも、ゾロ目がくれば消せる可能性があるということ。最後まであきらめちゃいけないわけだね。

画面外に判定があるのか、ないのかで、ちょっとした戦略のちがいがでてくることを、覚えておこう。

ぷよの落下速度について考える

ぷよが自由落下する速度は？

ここではちょっとマニアックに迫ってみよう。ぷよが落ちる速度は、はたしてどれくらいなんだろう？

とは言っても、画面の上から落ちてくる組ぷよの落下スピードは、選択したレベル（辛さ）や、消したぷよの数によって変わってくるから、カンタンには説明できない。残念だけど、ここでは割愛させてもらう。

その代わり、つぎのことをおぼえておいてほしい。組ぷよをちぎったあとに落ちる場合と、ぷよが消えて、その上に残っていたぷよが落ちる場合（この二つを自由落下と言う）のスピード

は、どんなレベルでも一定なのだ。

1ブロック分落ちるのに、1/30秒。これがぷよの自由落下スピードだ。

そこで一つ疑問がでてくる。ぷよが消えたときに、2ブロック落ちるぷよと5ブロック落ちるぷよが同時に存在する場合、両方のぷよが落ちるまでにどれだけの時間がかかるんだろう？

答えは、長く落ちるほうの時間にそろえられるというのだ。つまり、この例だと5ブロック落ちるほうになり、時間にして5/30秒かかる、というわけ。

接着後の
自由落下速度 = $1/30$ 秒
(1ブロック分) (一定)

それをふまえた上で、下の図解を見てくれ。これは、4種類の積みかたで5連鎖をしたときに、連鎖が終わるまでにかかる時間を計算したものだ。

一番時間がかかる3-1積みと、一番速く終わる1-3積み&挟み込みとの差は、約0.267秒。ほんのわずかな時間差だけど、上級者同士のバトルになると、この小さな差が大きな意味を持つてくるぞ。

| 積みかた | 3-1積み | 2-2積み | 1-3積み | 挟み込み |
|---------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| パターン | | | | |
| 1連鎖分の時間 | $1/30 \times 3 = 3/30 = 0.100$ 秒 | $1/30 \times 2 = 2/30 = 0.067$ 秒 | $1/30 \times 1 = 1/30 = 0.033$ 秒 | $1/30 \times 1 = 1/30 = 0.033$ 秒 |
| 5連鎖分の時間 | $0.100 \times 4 = 0.400$ 秒 | $0.067 \times 4 = 0.267$ 秒 | $0.033 \times 4 = 0.133$ 秒 | $0.033 \times 4 = 0.133$ 秒 |

こんなときに威力発揮!!

自由落下する時間を考えておきたい場面は、他にもあるぞ。それは、「まわし」をしているときだ。

まわしのテクニックは、第2章でくわしく解説したけれど、さらにもう一つ、覚えておきたい技術がある。その技術というのが、何を隠そう（べつに隠してないけど）自由落下時間を考えたテクニックなのだ。

もともと、上にたまっているおじや

まぷよが降ってくるのを遅らせるために行なうのが、まわしだったよね。つまり、まわしとは時間を稼ぐテクニックであるわけだ。

そこでだ。組ぷよをちぎると、下に何も無いぷよが自由落下していくけど、この落下時間を、時間稼ぎに利用してしまうのだ。

具体的には、何回か（理想を言えば、まわせる最高回数の8回まで）まわし

たあとに、その組ぷよをちぎるようにすればいい。こうすると、まわしていた時間にプラスして、ちぎれて自由落下する時間も稼ぐことができ、と一つでもお得なのだ。

ほかにも、「とこぷよ」をやっているとき、組ぷよを普通に落下させるよりも、ちぎって自由落下させたほうが遅いから、その時間で（ちょっとだけけど）考えることもできるぞ。

激辛対戦にチャレンジ

対戦レベルを変えてみる

第2章で解説したとおり、2人での対戦プレイモードには、激甘から激辛まで、全部で5種類のレベルが用意されている。

それぞれのレベルにおける特徴は、右の図のとおり。ぶよの色数は甘口から5色に、落下スピードは、中辛からそれまでの2倍になる。激辛の、落下スピードの加速度が2倍になるというのは、落下スピードの上がる度合いが、辛口までの倍になるということだ。そして、開始直後に、辛口は3段分(18個)、激辛は5段分(30個)のおじゃまぶよが降ってくるようになるぞ。

ハンディをつける以外にも、おじゃまぶよの上で仕掛けを作る練習をする、などといった使いかたもできるのだ。

ちなみに、辛さ選択のときに上下に飛び跳ねているカーソルは、カラーライスだ。辛さを変えると、それに応じてちゃんとカラールーの色の濃さも変わっているのにキミは気がついたかな？ うーん、芸が細かい。

| レベル | 激甘 | ぶよぶよ 4色 | | |
|------|----|------------|--------------------------|--------------|
| レベル2 | 甘口 | ぶよぶよ 5色 | 落下 スピード ×1 | |
| レベル3 | 中辛 | | 落下 スピード ×2 | おじゃまぶよ 0個 |
| レベル4 | 辛口 | | 落下 スピードの 加速度 ×1 | おじゃまぶよ 3段 |
| レベル5 | 激辛 | | 加速度 ×2 | おじゃまぶよ 5段 |

対戦の基本は激甘

5種類あるレベルのうち、普通の対戦では激甘で遊ぶのが基本とされている。これまでの解説も、すべて激甘での対戦を前提としているぞ。

ちょっと考えると、ぶよの色数が4色しかないし、落下速度も遅いから、上級者同士での対戦ではものたりなくなりそうだけど、そんなことはないのだ。

色が4色しかないということは、5連鎖を作るときに、少なくとも1色は必ず2回以上使わないといけない。つまり、どの色を2回使用するか、よく考える必要があるのだ。

また、色数が少ないから、隣り合わ

せて置ける色の組み合わせも少ないわけ、ここでも、どの色とどの色を隣り合わせに置くかという、かけ引きが発生してくる。

この「色の選択」が、けっこうむずかしい。それをまちがえてしまうと、仕掛けが完成するまでの時間が、かなり遅くなってしまふぞ。

さらに、落下速度が遅いことによって、考えられる時間が長くなる反面、思考時間の差がハッキリとでてくるようになる。落下速度が遅いぶん、レバーを下に入れて高速落下させると、させない場合よりもはるかに積み込みス

ピードが上がるからだ。

ということ、激甘だとそれぞれが持っている技術程度の差が、そのまま表われてくるわけなんだ。そう、本当に強い人は、激甘で強い人なのだ。



▲真実勝負は激甘に限る。色が少なくてもおもしろくないと思う人は、まだまだ甘いぞ

激辛対戦の基本戦略

対戦の基本は絶対に激甘！——とは言ったものの、たまに他の辛さでプレイすると、激甘対戦のときは、ひと味ちがったおもしろさを味わうことができるぞ。

そのなかでもとくに、激辛モードでの対戦だと、激甘対戦に慣れきってしまった頭に、新鮮な刺激を与えてくれるのだ。

強弱を決するような、真剣勝負のときは激甘対戦、それに疲れたら激辛対戦というふう遊ぶのが、『ぶよぶよ』通ってもんだ。

それでは、激辛対戦での戦いかたを、解説しておこう。開始直後からおじやまぶよが5段分もあるし、落下スピードも速いから、激甘と同じ戦法で戦っていると、負けてしまうぞ。



▲スタート時から、おじやまぶよの上での戦いになる。連鎖を作るのがむずかしい！

POINT 1

おじやまぶよは掘る必要なし！

激辛モードでの、一番のくせものといったら、なんといっても大量のおじやまぶよ。いきなり5段分が降ってくるから、フィールドの高さが通常の約半分になってしまうのだ。フィールドがせまいから、仕掛けを作るのも大変になるし、相手から赤玉1個の攻撃をされると、すぐに負けてしまうし……。

ということで、ジャマだからおじやまぶよを消していこう……なんて戦法をとってはダメだ。おじやまぶよは消さずに、その上に仕掛けを作っていくことを考えよう。

たしかに、おじやまぶよの上に連鎖を作るのは、かなりのテクニックを要

する。だからといって下まで掘っていると、その間に相手からおじやまぶよが送られてきて、また埋まる、なんていうイタチごっこになってしまう。

おじやまぶよは掘らずに仕掛けを作る、これが鉄則だ。



▲こうやって掘り進むうちに、相手側はこれだけの連鎖を完成させている……ピンチ！

POINT 2

連鎖はよくばらずに動かせ！

再三書いているとおり、激辛では普通のときの約半分、7段分のフィールドで戦うことになる。つまり、仕掛け



▲オーマイガッ！ たくさん連鎖を作ったのに動かせずに自滅とは、一生の不覚！

を作るスペースが、いつもよりもせまくなってしまうわけだ。

だから、よくばって大きな連鎖を作っていると、あっという間にフィールドが埋まってしまって、結局は自滅、なんてことがよく起こるから、注意しよう。

よく考えてみると、相手を上まで埋めてしまうには、おじやまぶよは赤玉1個+α、ようするに4連鎖でOKなわけだ。余分な連鎖は作らずに、完成したらすぐに起動させるようにしてくれ。

POINT 3

ジャブ連打で押しまくれ！

激甘モードで勝つためには、5連鎖させることが必要条件だったよね。5連鎖で赤玉2個を作ってしまったら、相手のフィールドは完全に埋まってしまって、勝利できるわけだ。

でも、激辛モードではちょっとちがう。ズバリ言おう。激辛対戦での必勝法は、ジャブ連打だ。

ジャブ連打とは、2連鎖や同時消しなどの、おじやまぶよ10個前後の攻撃を、ひっきりなしに行なうこと。ポロポロとおじやまぶよを降らせることで、少しずつ相手を苦しめていくのだ。

ちょっと陰険な戦法かもしれないけど、激辛モードで勝たなければ、この方法を練習してくれ。ジャブ連打で押しまくるのだ！



▲これくらいの連鎖をたてつづけにすると……



やう。相手はすぐに埋まっちゃう。これは強いぞ！

コンパイル公式積みを一挙公開

ここからは、2連鎖から5連鎖までの、コンパイル公式の積みかたというものを、ズラズラッと紹介していこう。無限に存在している積みかたの中で、ここに掲載している積みかたにはちゃんと名前がついているのだ。剣道で、

面を打つときは「メンッ!」と叫ぶように、これらの連鎖を実戦で使うときには、ちゃんと名前を言ってから動かすといいかもね。

ちなみに、ここで紹介している公式積みはどれも、PC-9801版にオマケと

して付属している本「ぶよ道」(森田ぶよ道・著)にて解説されている積みかただ。すべて、赤ぶよを消すと、連鎖がはじまるようになっていく。

まずはじめに、雄型連鎖と雌型連鎖の説明をしていくぞ。

雄型連鎖

基本形が存在しており、その設計図どおりにぶよをハメていく積みかた。階段積みはこの雄型連鎖に分類される。型が決まっているのでビギナーには使いやすいが、配牌の運に左右されるのが欠点。



雌型連鎖

落ちてくるぶよの色を見て、その場で連鎖を考えていく積みかた。型がないため、臨機応変な処理が必要になってくる。挟み込みはまさにこの雌型連鎖だ。組むときに不要ぶよが多くなってしまうのが欠点。



2連鎖

火炎地獄



〈雄型〉基本中の基本型。2-2の階段積み2連鎖と同じ。でも超初心者には、意外とむずかしいようだ。

炎熱地獄



〈雄型〉爆炎地獄を横にしたような型。実戦ではあんまり使えないんだな。

炎柱地獄



〈雄型〉これは実戦で使える型だ(よかった、実用的なのができて)。保険用の仕掛けにはもってこい。まん中の赤ぶよを消せば、おじゃまぶよを一掃できるって寸法。余裕があれば作っておきたいけど、そんな余裕なんてないんだよなあ、普通。

爆炎地獄



〈雄型〉これも基本型。3-3の階段積みと同じ形だ。火炎地獄よりは多くのおじゃまぶよを降らせることができるが、気休め程度。

情熱地獄



〈雄型〉爆炎地獄と炎熱地獄の掛け合わせ。もっと使わない形なのだ。

火炎焼殺し地獄



〈準雌型〉おじゃまぶよを使った連鎖だ。こういつた仕掛けが作れるようになったら一人前。

3連鎖

氷刃地獄



〈雄型〉火炎地獄の発展型。階段積みだよな、これって。模範的な3連鎖だ。

霧氷地獄



〈雄型〉爆炎地獄の発展型。これだけでおじゃまぶよは4段以上降るのだ。

氷点下地獄



〈雄型〉炎熱地獄の発展型。いくら連鎖が増えても、この型は利用価値ナシ。ギャラリーには受けるけどな。

極太氷柱一本釣り地獄



〈雄型〉炎柱地獄の発展型。はっきり申しましょう。ぜんぜん使えません。

雪雪パラパラ天国



〈雌型〉あ、天国だ。それはさておき、これは雌型の基本形。2列で3連鎖という省スペース連鎖だけに中盤から後半で重宝するぞ。

氷雪バリバリ天国



〈雄型〉こちらは、さらに連鎖が伸びるという特典つき。あー、極楽極楽。

天国から粉雪地獄



〈雌型〉これぞ本物の“階段積み”。おじゃまぶよ対策には絶好の型。

氷凍絶対零度地獄



〈雄型〉赤・黄・緑、どれを消しても3連鎖。スバラシイ。ノーベル賞もの。

4連鎖

増殖地獄



〈雄型〉おおつ、いきなりコメントのスペースが広がったぞ。なんか緊張するなあ。ゴホン。

えー、これは火炎地獄の発展型で、2-2の階段積みであります。ここまできると、発生するおじゃまぶよの量は火炎地獄の約6倍、赤玉1個分以上になっております。あー調子狂うなあ。

ちなみに、爆炎地獄の発展型4連鎖

はありませんが、フォローしておく、3-3の階段積みということになりますか。破壊力はかなりのものです。

……あ、まだ残ってるの？ まいったなあ。あ、そうだ、公式積みについている名前には、法則があるのだ。2連鎖は「ファイヤー」だから炎、3連鎖は「アイスストーム」だから氷ってね。じゃ、この4連鎖は何でしょう？

再生ムキムキ天国



〈雌型〉氷雪バリバリ天国の上位バージョンがコレ。氷雪〜の上に、もう一つ仕掛けをくっつけるとこうなるわけだ。同じく2列分で4連鎖を作っており、かなりスマートな連鎖と言える。

これだと赤玉1個分のおじゃまぶよをくらっても、起爆装置が埋まらないから、すぐに反撃ができるという、ものすごく便利な積みかたなのだ。

倍力地獄



〈雄型〉またスペース広いな。絶対あまるぞコレ。

とりあえず解説をば。これは、左右どちらからでも連鎖を動かすことができるという、グレートな型だ。リバーシブルってやつだな。ただ、こんな仕掛けを積みヒマがあったら、さっさと動かしたほうがいいような気もしないでもないぞ、実際。

ほら、あまった。というわけでさっきの答えの発表。4連鎖は「ダイヤキュー……あ、書けない！

輪廻崩壊蘇生地獄

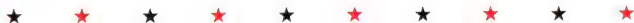


〈雌型〉これまた広いスペース。広すぎて地平線が見えない……って、もともとそんなものないか。

カギ積みだな、これは。再生ムキムキ天国よりも、こっちのほうが組みやすいかもしれない。なお、これを組むときは左側の紫ぶよから組んでいくのだぞ。

やっぱりあまったので、さっきの答えのつづき。「ダイヤキュート」だから倍増なのだ。理由はP.113を参照してくれ。

5 連鎖



雷撃地獄



〈ドラマチック雄型〉火炎地獄の最終発展型。破壊力は十分だけど、起爆場所が1か所しかないから、これはあんまり良くない形だ。なるべく避けましょー。

爆雷地獄



〈ドラマチック雄型〉いわゆる一つの3-1の階段積みですね。雷撃地獄とちがいで、起爆場所が3か所なので、どうせならこっちを作るようにしたほうがいい。

轟雷鳴動地獄



〈ドラマチック雌型〉ふー、やっと広いところにでられた。一度広いところに慣れると、もう狭いところにはもてないなあ。

一つ説明しておく、雄形・雌形に“ドラマチック”がついたのは、5連鎖すると、どちらかの死をもって対戦が終わるからだ。まさにドラマチック。

さて、こちらはL字形に連鎖を伸ばしていった5連鎖。細部は落ちてくるぶよの色しだいで変えていったほうが、効率的でよろしい。

特別図解のように、最後の部分を挟み込みにして、折り返すことも可能と、いたれりつくせりな型であるわけだ。

〈特別図解〉



赤光潰斬波雷精地獄



〈ドラマチック雌形〉なんだかワケわかんない名前のこれは、氷雪バリバリ天国の最終発展形。理想は右のように、2列で5連鎖を組むことだけど、10段めまで積むことになるので、あまり実用的ではないのだ。

ということで、ちょっとゆずって3列8段で5連鎖を組んだのがこの型。うーんワンドフル。実戦でこんな積みかたができたなら、感動で泣いちゃうかもしれないな、くらのスバラしさだ。

なお、5連鎖の名前の法則は、雷である。5連鎖めが消えるときの効果音が、雷鳴であることに由来するのだから。じゃ、「ばよえーん」の立場は？

〈理想〉



究極の折り返し！夢の19連鎖

『ぶよぶよ』のフィールドは72ブロック分。画面外に1段分置けるスペースがあるから、それを合わせて合計78ブロック。これを4で割ると19あまり2。つまり、理論的には19連鎖までは組め

る、ということだ。

実際問題として、落ちてくるぶよの色が乱数で決まっているから、19連鎖というのはまず不可能だろう。残念ながら、19連鎖は机上の空論、絵に描い

たモチなのかもしれない。

とりあえず、ゲームギアの『なぞぶよ』についているエディタで打ち込んで、気分だけでも味わってほしい。実際、全部消えるのは気持ちがいいぞ。

これが

19連鎖だっ!!

▶理論的に完成させた19連鎖がコレ。最上段は画面外なので、4個つながっても消えない。もちろん、これ以外にも19連鎖は可能だ



オマケ

一步手前の
18連鎖

こちらは、画面外に積まない場合の最大連鎖、18連鎖。連鎖数が一つ減っても、やっぱり夢の超巨大連鎖なのだ。

これくらいの連鎖数になると、実戦で完成させるのはさることながら、こうやって空想上で完成させるのもむずかしい。しかも4色で作るのは、まるでパズルのよう。キミも別パターンでの19連鎖、18連鎖を考えてみよう。

なお、実戦で実現可能な最大連鎖数は、15連鎖くらいのようなだ。



第6章

ぷよぷよで パズルを楽しむ

[なぞなぞぷよぷよ]



『ぷよぷよ』は、アクション・パズルというジャンルに分類されるけど、アクション性をなくして、純粋なパズルにしたのが「なぞなぞぷよぷよ」だ。対戦時に使うのとはちがう脳神経をフル稼働させて、チャレンジしよう。

「なぞぷよ」パズルで頭を鍛えろ!

「なぞぷよ」で頭の鍛錬

この「なぞなぞぷよよ」というゲームモードは、今までに紹介してきたモードとはちょっとちがう。

これまでは、ぷよをとにかく消すことが目的だったけど、「なぞぷよ」には、ちゃんとした目標があって、それを達成するために頭をひねらなければいけないのだ。

「ひとぷよ」「ふたぷよ」を短距離走、

「とこぷよ」を持久走にたとえると、「なぞぷよ」は走り幅跳びみたいなもの……ちょっとちがうかな?

ま、とにかく、これまでのモードが比較的速度と勝負を重視したシステムなのに対して、このモードはじっくりと腰をすえて楽しむ(苦しみ?)タイプのシステムなのだ。脳筋開包がよになるまで悩み抜こう。



▲「なぞぷよ」は、ほかとはちょっと趣向がちがうモードだ。これまでに習得してきたテクニックだけでは歯がたたないぞ

なぞぷよのルール

それでは、「なぞぷよ」のルールを説明しよう。基本的な操作やシステムは、他のモードと変わりはないぞ。

ゲームをはじめると、まずそのステージのクリア条件が表示される。ここに書かれていることを実行すれば、ステージ・クリアとなつて、つぎのステージに進むことができるのだ。

つづいてフィールド画面が表示される。すでにいくつかのぷよが置かれている場合が多いんだけど、その初期配置からはじめて、さっきの条件をクリアするように、プレイしていく、というのが基本的なルールなのだ。

条件にはいろいろなものがあるが、用意されているけど、一つ知っておきたいのは、「3連鎖すべし」とか「9ぷよ同時に消すべし」なんていう条件について。これらの条件は、その数字以上ならいくつでもかまわないぞ。つまり、「3連鎖」なら4連鎖以上で

もいいし、「9ぷよ」なら10ぷよ以上同時に消してもOKなのだ。

もう一つ、絶対に覚えておかなくてはいけないことがある。初期配置で、ときどき空中に浮かんているぷよがあるのだ。これは1組めの組ぷよを置いた直

後に落ちて、そのあとに2組めの組ぷよが落ちてくるようになっているぞ。

問題を解くコツは、とにかくやってみること。何度もチャレンジすることが、攻略への近道だ。偶然クリアしちゃうかもしれないしね。

「なぞぷよ」問題の要素

初期配置

「なぞぷよ」はこの状態からスタートする。じっくりながめて、戦略を立ててから挑戦だ。

出るぷよ

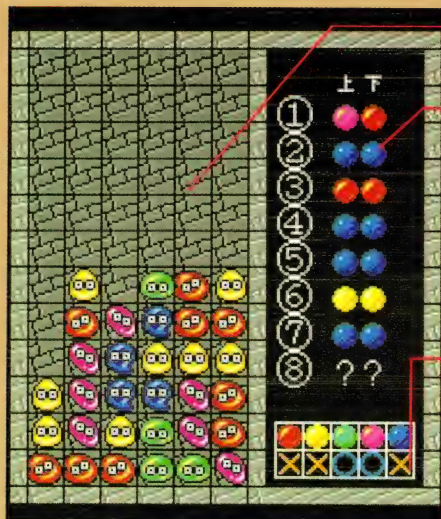
「なぞぷよ」では、1組めから8組めまでなら、落ちてくる組ぷよの色を指定することができるのだ。だから途中で、どうしても解けない状態にハマってしまうことだってあるぞ。そんなときは素直にギブアップして、あらためて最初からやり直そう。この「出るぷよ」が「?」になっているところは、色が指定されていないところ。その場合は、下の「予定ぷよ」で指定された色の中から、乱数でどれかに決められるぞ。

予定ぷよ

これは、9組め以降の組ぷよに使われる色を指定したもの。ようするに、9組め以降では、ここが「○」になっている色しかでないってこと。ちなみに、全部の色が「×」だと、赤ぷよだけしかでてこなくなるぞ。「出るぷよ」の「?」部分もこれで決められるのだ。

条件

この条件を達成すれば、めでたくステージ・クリア。いわゆる目標ってやつだ。



(条件)

「なぞぷよ」やるならこのソフト!その名も……



『なぞぷよ』

(ゲームギア用)

- 発売元：セガ・エンタープライゼス ●発売日：93年7月23日
- 価格：15,800円（ゲームギアプラスワンとして、本体に同梱）
- メディア：1メガROMカートリッジ

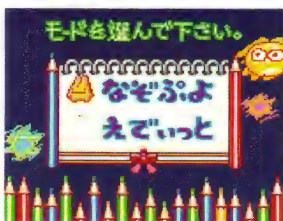
ゲームギア本体とセットで売られている『なぞぷよ』は、『ぷよぷよ』から「なぞなぞぷよぷよ」の部分だけを独立させたソフトだ。

収録されているゲームモードは、二つ。「なぞぷよ」モードでは、普通の「なぞぷよ」がプレイできる（そのままやんけ）。このソフトに収録されているのは、新作問題が100問だ。

もう一つのモード「エディット」が、このソフトの最大の魅力。これを使えば、手軽に自分で「なぞぷよ」問題を作ることができるのだ。問題制作機能がついているのは、ゲームギア版『なぞぷよ』だけだから、これはとっても貴重だぞ。

問題を作るときに自分で決定できるのは、初期配置・出るぷよ・予定ぷよ・条件の四つだ。条件だけは、下のリストにあるものの中から、どれかを選ぶことになるんだけど、それ以外は自由に設定できるぞ。もちろん、その問題を実際にプレイすることだってで

▼選択できるモードは二つ。問題に挑戦するか、問題を作るか、どちらも楽しい!



きるのだ。

ただ、残念なことに、作った問題をセーブ（保存）しておくことはできない。良問ができたならメモするのを忘れないようにしましょう。

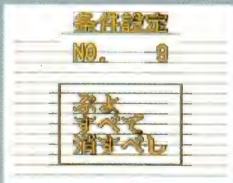
また、細かいところでは、BGMがすべて新曲になっている。値段はちよつと高いけど、マニア必携ソフトだぞ。



条件設定リスト

- ・(2~19)連鎖すべし
- ・(5~72)ぷよ同時に消すべし
- ・(紫~透明)ぷよすべて消すべし
- ・(画面上の)ぷよすべて消すべし
- ・(5~99)ぷよ落とすべし
- ・(赤~緑)ぷよ(5~99)消すべし
- ・(2~5)色同時に消すべし
- ・(5~99)ぷよ消すべし

こうやって問題を作っていくのだ!!

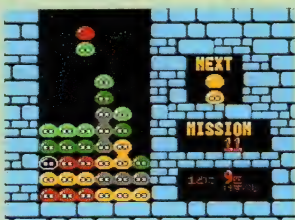


こんな機種でも「なぞぷよ」は楽しめるのだ

ファミリーコンピュータ MSX2

ファミコン（ディスク&カートリッジ）版とMSX2版『ぷよぷよ』では、「ミッション・モード」が、「なぞぷよ」と同じシステム。収録されている問題数は52問。ちなみに、どの機種版にも同じ問題が収録されている。

▼こちらファミコン版。ディスク版だとクリアしたステージ数をセーブできるぞ



▼これはMSX2版。ファミコン版と同じ問題が収録されている。ディスクだから、データセーブももちろん可能だ



PC-9801

「なぞなぞぷよぷよ」という名前が初登場したのが、このPC-9801版『ぷよぷよ』。全部で50問が収録されている。すべてをクリアすると、オリジナルのエンディングを見ることができるぞ。クリアしたデータがセーブされるか

ら、一度クリアしたステージは、自由に選択して再挑戦することができるようになっている。

またPC-9801版に限り、予定ぷよとヒントが表示される。条件文の下に並んでいるぷよが、予定ぷよ＝「○」になっている色で、その下がヒント。いたれりつくせりだけど、これでもむずかしい問題もあるんだ。

▼これはキリンさん。前半はこんな調子だけど、後半は鬼のようにむずかしくなるぞ



ゲームギア

PC-9801版と同時に発売されたゲームギア版『ぷよぷよ』も「なぞなぞぷよ」初登場機種だ。

こちらはPC-9801版とはちがう、30問が収録されている。全体の難易度は、ファミコン版とPC-9801版との中間くらい。まあまあ歯ごたえのある問題、

といったところかな。

ゲームギア版は、データのセーブができないので、パスワード機能がついているんだけど、このパスワード、ぷよとカーブの組み合わせになっているぞ。わかりやすくていいよね。

また、全面クリアするとオリジナルのエンディングを見ることができるんだけど、これがまたヘン（笑）なのだ。未見の人は、絶対に見ておくべし。



▲ゲームギア版の「なぞぷよ」は、本のページをめくるようにしてつぎのステージに進んでいく。見ていて気持ちいいぞ

『ディスクステーション』 (PC-9801用)

「なぞぷよ」がプレイできるのは、なにも「ぷよぷよ」というタイトルのソフトだけじゃない。『ぷよぷよ』の開発元であるコンパイルが発売している『ディスクステーション』でも遊ぶことができるぞ。

『ディスクステーション』とは、いろんな記事が収録されているディスクマガジン。その記事の中の一つとして「なぞぷよ」が収録されているというわけなのだ。

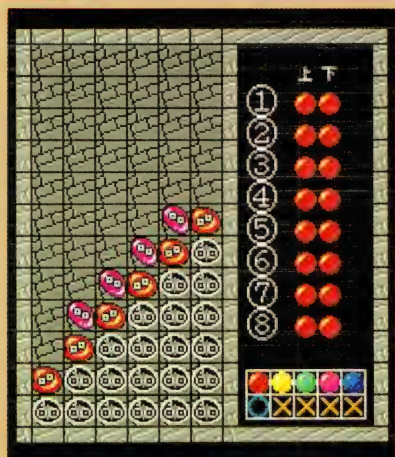
この『ディスクステーション』は季刊で発売される予定で、「なぞぷよ」も定期連載記事になっているそう。なお第1号では、新作問題30問にチャレンジすることができる。シアワセ！

▼ちなみにお値段は2,980円(税込)。全国の本屋さんで売っているぞ



なぞぷよ精選秀作問題集

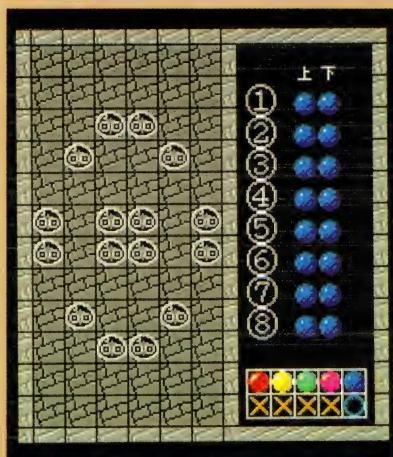
問題 1 (PC-9801版第17問)



〈条件〉紫ぷよすべて消すべし

左のほうから順番に消していけば、うまくいくぞ。ただし、紫ぷよは一番下まで落としてしまっただけではいけないのだ

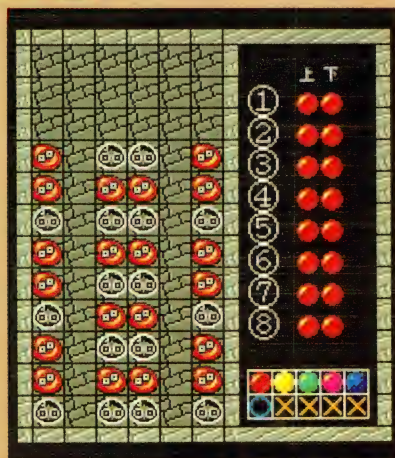
問題 2 (PC-9801版第40問)



〈条件〉3連鎖すべし

1手めをどこに置くかが、とっても重要。細かい操作が必要になるから、何度もチャレンジして練習しよう

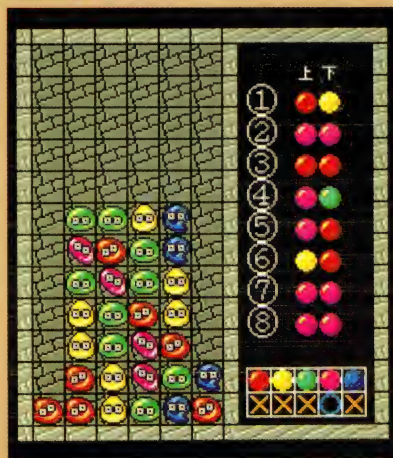
問題 3 (PC-9801版第42問)



〈条件〉2連鎖すべし

2カ所ある谷の部分に落としてしまうと、一巻の終わり。はじの列から地道に消していこう。楽勝問題かな？

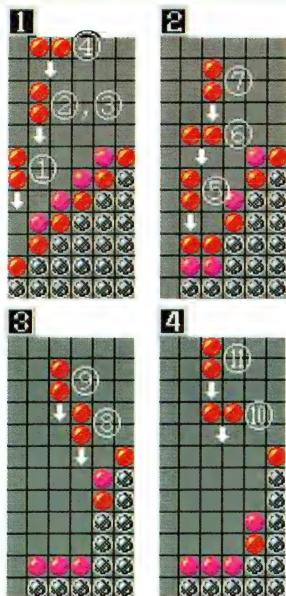
問題 4 (PC-9801版第44問)



〈条件〉ぷよぷよすべて消すべし

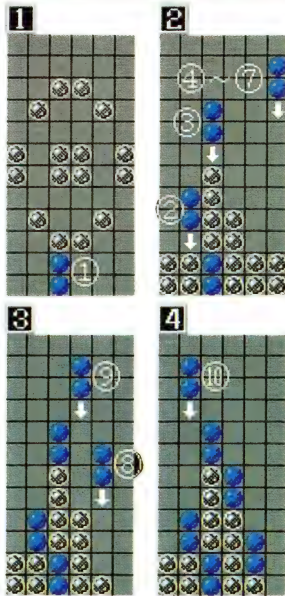
1度の連鎖で、全部が消えるように置いていこう。6手めの赤ぷよで、右下に起爆すればOK

解答 1



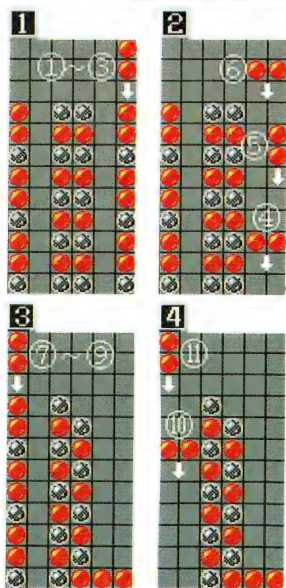
◀ 右から2列めの紫ぶよの下に置いてあつた赤ぶよを、最後まで残しておくのがポイント。これを消して、紫ぶよが並ぶように置いていくのだ

解答 2



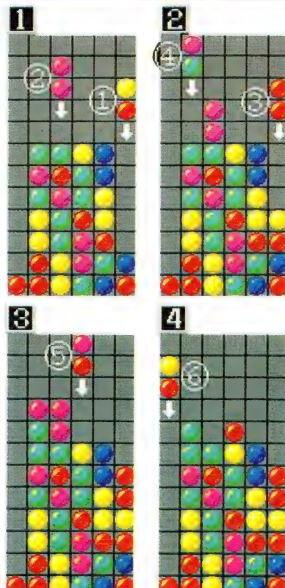
◀ ①が置ければ、もう勝ったも同然。回転方向に気をつければ、ここまでカンタンに持ってこれるだろう。あとはおじゃまぶよを利用した連鎖を作るわけだ

解答 3



◀ 最初に、左右の端列をすべてかたつけてしまおう。この2列がなければ、2連鎖なんて楽勝だよ。くれぐれも操作ミスには注意するように

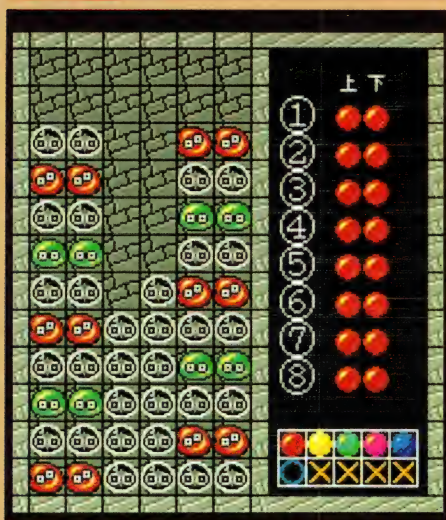
解答 4



◀ 初期配置と予定ぶよをよく見て、4個つながらない部分がないように置いていこう。連鎖前に紫ぶよを消すことがわかれば、比較的可カンタンな問題だ

問題 5

(ゲームギア版『ぷよぷよ』第17問)

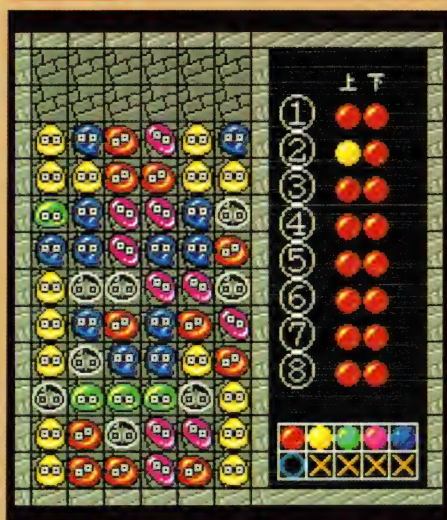


〈条件〉4連鎖すべし

左右どちらのブロックで連鎖をさせるのが問題。一見どちらでも可能なようだけど、そんなに甘くはないぞ

問題 6

(ゲームギア版『ぷよぷよ』第20問)

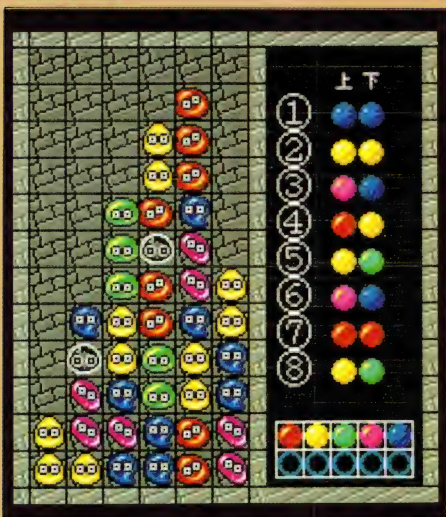


〈条件〉ぷよぷよすべて消すべし

2手めでてくる黄ぶよをどう使うかがキーポイント。あとは赤ぶよしかでないんだから、当然黄ぶよを消さないと

問題 7

(ゲームギア版『ぷよぷよ』第24問)

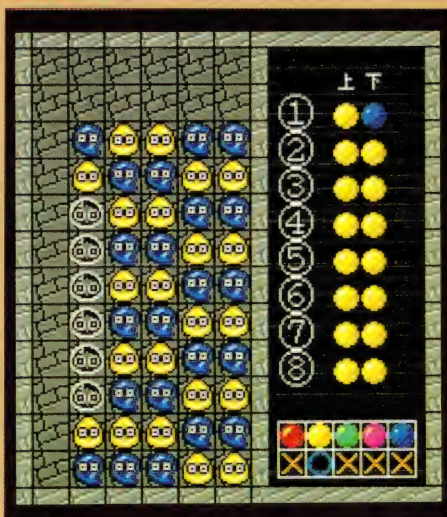


〈条件〉11連鎖すべし

なんだかゴチャゴチャしているけれど、どこが起爆装置なのか判明すればしめたもの。3手で決着がつくぞ

問題 8

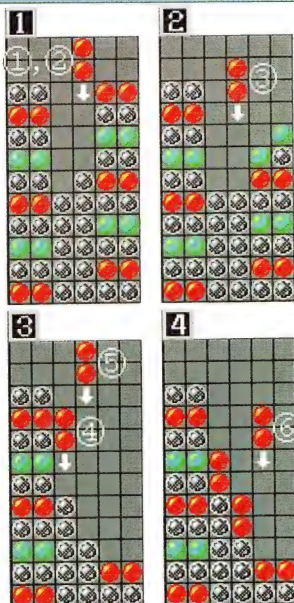
(ゲームギア版『ぷよぷよ』第29問)



〈条件〉5連鎖すべし

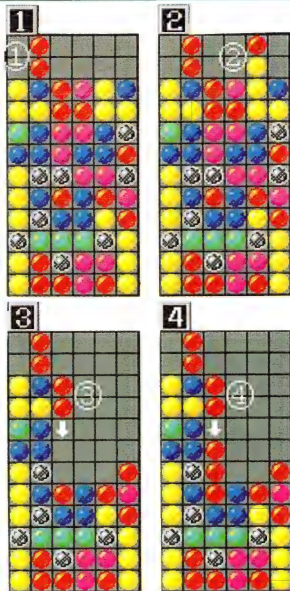
不注意に消してしまうと、あっという間に全部消えちゃうからご用心。青ぶよが1個しかでないのが気になるなあ…

解答 5



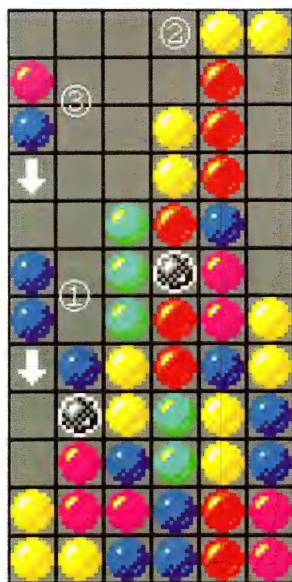
◀このとおり、左側の仕掛けて連鎖させるのが正解なのだ。たった1個のおじやまぶよがあるために、右側では不可能になっている。奥が深いなあ

解答 6



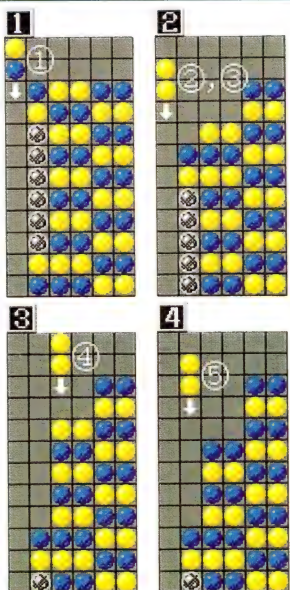
◀1度の連鎖でケリをつけるんじゃないくて、ワン・クッション置くところがちよつとむずかしい。黄ぶよで起爆させるのがわかれば、案外すぐに解けそう

解答 7



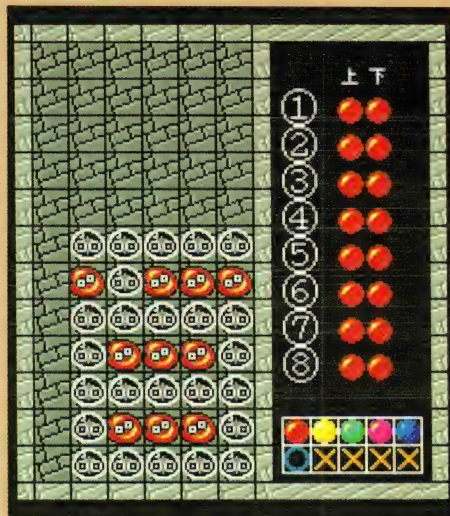
◀青ぶよで起爆というのがミソ。この問題は、8手め以降にでくるぶよで、11連鎖を作ってクリア、なんて力押しもできるぞ。あんまり感心できないけどね

解答 8



◀格子模様になっている部分の、まん中から動かせば、サンドイッチのように連鎖していくのだ。ところで、これだと6連鎖してるのに気がついたかな？

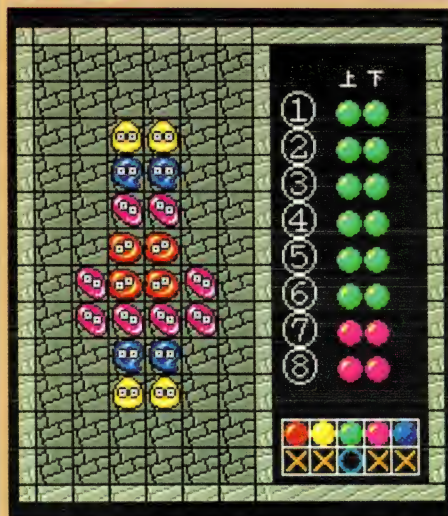
問題9 (ゲームギア版『なぞぷよ』第68問)



〈条件〉4連鎖すべし

おじゃまぷよがどういふうに消えていくのか、その様子をしっかりと予想しないとクリアできないぞ

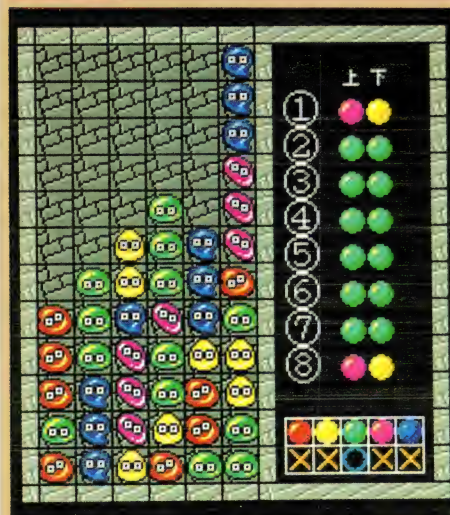
問題10 (ゲームギア版『なぞぷよ』第70問)



〈条件〉9連鎖すべし

落ちてくる組ぷよ全部を使って仕掛けを完成させようとすると、とても大変。いらないものはスパッと消しちゃおう

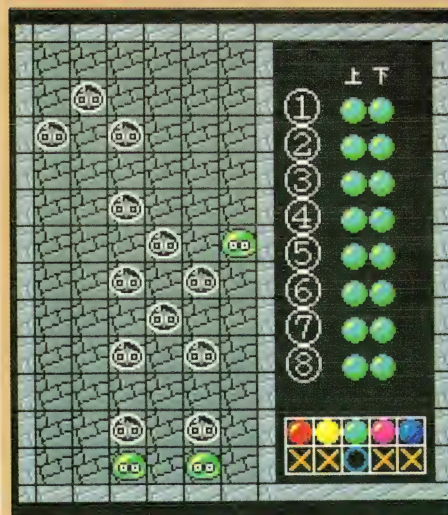
問題11 (ゲームギア版『なぞぷよ』第77問)



〈条件〉16ぷよ同時に消すべし

これはかなりの難問。緑ぷよを同時にたくさん消すのはわかるけど、どんなふうに置いておけばいいんだろう？

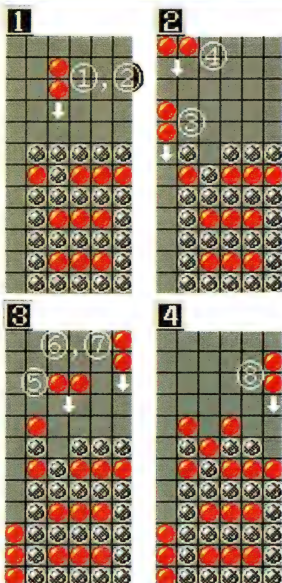
問題12 (ゲームギア版『なぞぷよ』第82問)



〈条件〉4連鎖すべし

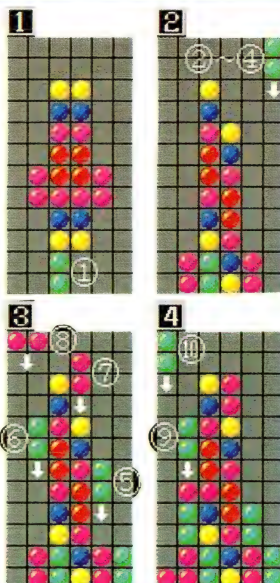
最後は絵的にまとまっている問題の一つ。これも1手めをどこに置くかが問題だ。1手めはちぎるんだぞ

解答 9



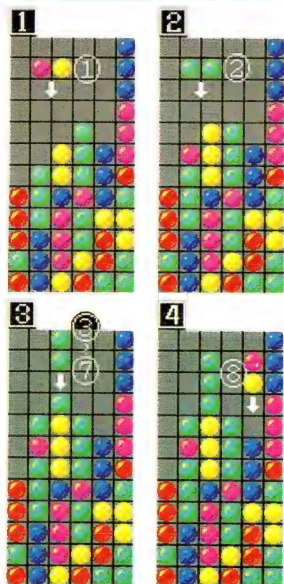
◀①と②で、左から3列めのおじゃまぶよを、1個だけ消しておくのがミソ。
こうしておかないと、下から3段めにある3個の赤ぶよが消えてくれないのだ

解答 10



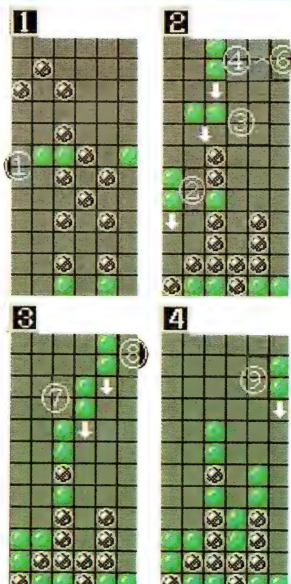
◀緑ぶよを1組(4個)消すのが注目点。どうせアトからたくさんでるわけだから、ケチらずにこう。起爆装置の部分を埋めてしまわないように注意!

解答 11



◀③⑦の緑ぶよのソロ目を消してしまうなんてかなり大胆だけど、これに気づくのはとってもむずかしい。7連鎖めに16個同時消しが起こるわけだ

解答 12



◀まず、①をこの場所に入れるのが第1関門。左から3列めのおじゃまぶよを1個消すのが第2関門。ここまでくれば、アトはそうむずかしくないのでしょ

第7章

もっとぷよマニアになるために

最後の章は、『ぷよぷよ』ファンなら必読の情報を、ドーンと集めてみたぞ。これさえ読めば、今後の『ぷよぷよ』ライフがいっそう楽しくなること、まちがいナシなのだ！



『魔導物語』から『ぷよぷよ』へ

主役の3人(?)そろいぶみ

『ぷよぷよ』にでてくるキャラクターは、もともとは『魔導物語1-2-3』（コンパイル）というゲームに登場してい

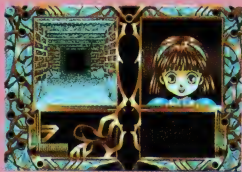
たキャラたちなのだ。だから、『ぷよぷよ』には登場しないような、いろんな裏設定があったりする。

彼らにはいったいどのような過去があるのか、相関関係はどうなっているのか、ここで全部バクロしてしまおう。

アルル・ナジャ

『魔導物語』の主人公である彼女は、一流の魔導師になるために、古代魔導スクール（通称魔導学校）にかよっている魔導師の卵だ。小さい頃から優秀で、魔導幼稚園時代には、1人だけ卒園試験に合格している。自分のことを“ボク”と呼ぶなど、なかなか活発な女の子。推定年齢16才。

ひょんなことからカーバンクルになつかれて、一緒に行動している。しかし、カーバンクルはサタンのペットだったので、アルルにひっついてるのを見たルルーが“サタンとアルルが結婚した”とカンちがい。ことあるごとに襲いかかれる、苦勞の絶えない不幸少女でもある。ちなみに、ルルーはアルルの2才年上だ。



▲幼稚園時代のアルルさん。近影。かわいい

カーバンクル



▶彼(?)はいつもアルルの肩に乗っているのだ

なんだかよくわからない、黄色い不思議な生き物。もともとはサタンにくっついてたが、“おねーちゃんがい”ということで、ちゃっかりアルル

ぷよぷよ

『魔導物語』の中で、もっとも弱いモンスター。サタンが造りだした生き物らしい。体はゼリー状態で、ぷよぷよしながら移動する。何色もの種類があり、色によって多少強さが変わってくるが、しょせんは最弱モンスター。

くさい粘液をはきだし、それをかぶった人間（モンスター）には、臭いで怪物が寄ってくるようになる。寒さにはめっぽう弱い。

『ぷよぷよ』で一躍ゲーム界のメジャー・キャラの仲間入りを果たした。

キャラ。出世したなあ



に乗りかえた。

一説によると、とてつもない力を持っているという話だが、普段はとんだりはねたり踊ったり、都合が悪くなると寝たふりをするという、なんともきまぐれなヤツである。

言葉は「ぐー」としかしゃべれないが、アルルとは会話ができるようだ。カレーライスが大好物で、カレーさえ食べられれば、あとはどうでもいいと思っているらしい。愛称はカーくん。性別不詳。額の赤いものはルビー。

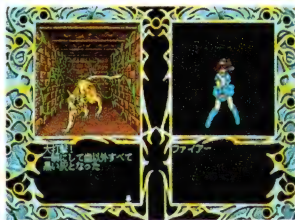
『魔導物語1-2-3』でのお話

魔導学校に向かう旅の道中で、アルルは、ハンサムだけど変態の目をしたお兄さん、シェゾに出会った。彼は、偉大なる魔導師となるために、他の魔導師の力を吸収しているのだった。シェゾの手を逃れたアルルは、地下迷宮の中でカーバンクルとサタンに出会う。サタンは妃となる魔導師を探しており、アルルに結婚しようと迫るが、アルル

はカーバンクルと一緒に逃げだした。

いっぽうそのころ、サタンを追って地下迷宮にやってきたルルーは、ミノタウロスを救いだし、ミノタウロスはルルーに仕えるようになる。

アルルの肩にカーバンクルがいるのを見たルルーは、サタンと彼女が結婚したと思いき、アルルに嫉妬して追いかけてまわすようになるのだった。



▲『魔導物語』は3部構成で、第1話が幼稚園の卒園試験、第2・3話が旅の話なのだ

『ぷよぷよ』でのお話

昔々、この世に魔法というものゝ誕生したころ、偉大な魔導師が「オワニモ」という究極の呪文を生みだした。しかし魔導師は、その呪文を魔導の書に記し、封印してしまった。なぜなら、その呪文には利用価値がないと判断したからだ。

封印された呪文は、長い間使われることなく、封印を解く魔導師が現われるのを待って眠っていた。そしてついに、栗色の髪と金無垢の睡を持つ魔導師、アルル＝ナジャがその禁断の書を手にしたのだ。アルルは魔導書を読みはじめた。

「4匹以上の同色の魔物現るとき、声高く唱えよ。時の女神が、魔物を時空

の彼方へと連れ去ってくれるだろう」

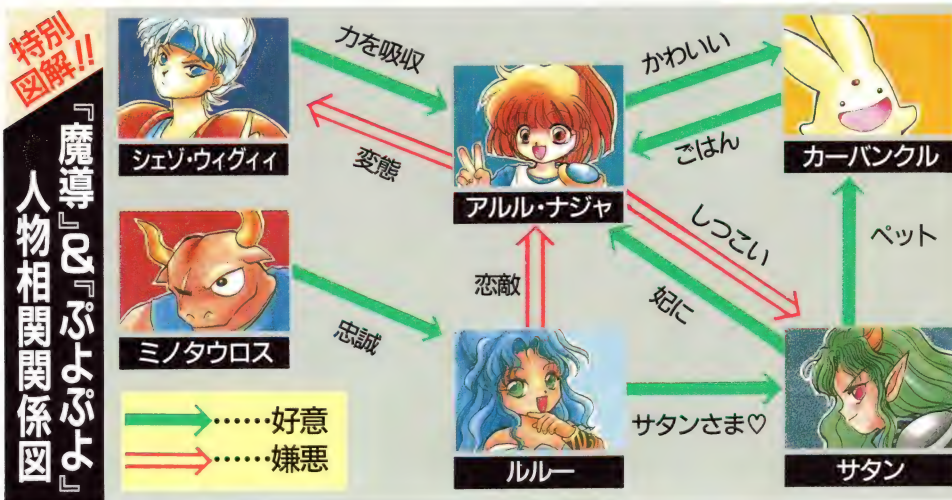
読み終えると同時に、アルルは「オワニモ」の呪文を習得していた。だが、彼女はこれまでに「4匹以上の同色の魔物」を見たことがなかった。

“せつかく覚えても、あまり役には立たないみたいね……”

それを生みだした偉大な魔導師と同じように、ため息をついた。

しかし運命とは不思議なもの。アルルが「オワニモ」の封印を解き、習得したちょうどそのころ、魔界では問題の魔物が生まれていたのだ。その名は、ぷよぷよ。

禁断の呪文の力を駆使し、アルルはぷよぷよ地獄を進んでいくのだった。



『ぷよぷよ』ドット絵集

お待たせしました。『ぷよぷよ』で実際に使用されているドット絵を公開しましょう。

残念ながら紙面の都合により、カーバンクルとカレーライス、各色のぷよとおじやまぷよだけしか載せられないけれど、これだけあれば十分だね。なお、これらはすべてPC-9801版で使用

されたものをベースにして作成しているぞ。

カレーライスっていうのは、「ふたりでぷよぷよ」で辛さを選択するときのカーソルだ。選んだ辛さによって、カレーの色が変化するけれど、今回は1色（食?）のみを掲載している。

カーバンクルのドット絵も、いろん

な動きの中から、よりすぐりの10パターンを掲載してみた。ちょっとドットの比率が小さいけれど、そこは根性で解析してみてね。

ぷよのほうは、各色の普通パターン、まわりが光るパターン、はじけて消えるパターン、つながりパターンをまとめて掲載しているぞ。

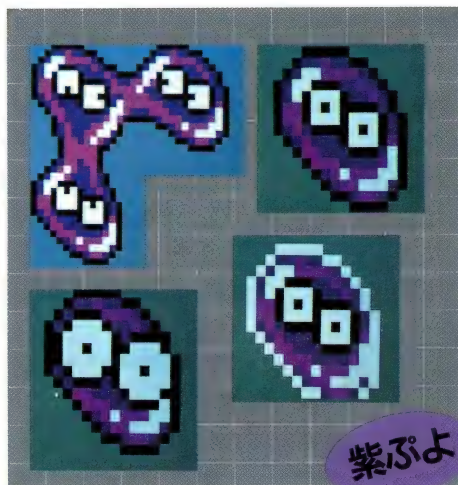
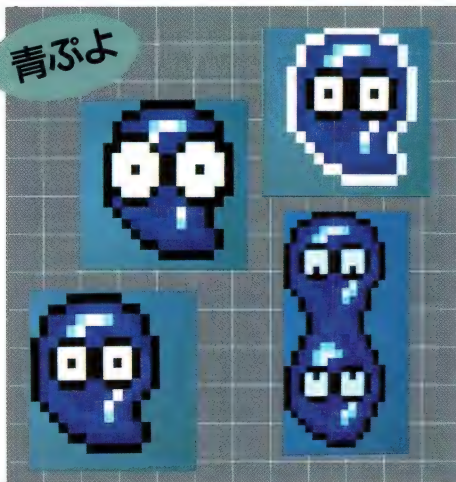
カーバンクル



カレー



青ぷよ



紫ぷよ

黄ぷよ



緑ぷよ



赤ぷよ



おじゃまぷよ



開発スタッフに直撃インタビュー

『ぶよぶよ』はコンパイルというソフトハウスの手によって作られている。そのコンパイルの『ぶよぶよ』開発スタッフである塚本、森田の両氏に、いろいろな話をうかがってみたい。開発者がはじめて明かす、あまり知られていない裏話や

◎情報など、楽しい話がてんこ盛り。これを読んでおかないと、あとで後悔するぞ。(インタビューは92年12月7日に行なわれました。またこの記事はマイコンBASICマガジン93年2月号に掲載されたものを、一部加筆修正したものです)

『ぶよぶよ』が生まれるまで

山下：まずは『ぶよぶよ』というゲームが³できるまでの話から聞かせていただけますか？

森田：最初はまったく別のゲームだったんですよ。『どーみのす』といって、ドミノを『テトリス』のブロックに見たてて、1から6までそろったり、1が全部横に並んだら消えちゃうというゲームだったんですが、これが全然おもしろくない。ちなみにそのときの開発チーム名が「どーみのすを作る会」という、ダサイ名前だったんですが(笑)。で、作り直そうということになって、スタッフを入れ替えて、企画会議で落ちてくるブロックを、どういった形にするか考えたんです。そのときに、はじめて「ぶよぶよ」が登場したんですよ。

塚本：最初は他の落ちものパズルゲームに似ていたんですが、オリジナリティを持たせるために苦労しました。

山下：MSX2やファミコン版の発売から、アーケード、メガドライブ版の発売まで、かなり間がありましたけど、これはどうしてなんですか？

塚本：本当は、『ぶよぶよ』はファミコン版で完結するはずだったんですよ。ところが、ひそかに雑誌をとおして、一部の地域で浸透していたんですね。

森田：ペーマンさんと、ヒップンさんで、大変はめていただきました。

手塚：あ、両方ボクが書きました(笑)。

塚本：そこで、メガドライブ版やアーケード版を発売する話が⁴まとまったん



です。でも、それからが長かったですね。ロケテストをしたり、販売元であるセガさんとゲーム内容についてのやりとりををしたり……。

たとえば、ファミコン版と異なる点として、連鎖すると呪文が⁵飛んでいく演出があったり、画面上部に予告ぶよが表示されたりしますよね。じつはあれは、セガさんからの要望でつけたものなんです。プレイヤーが相手に攻撃しているんだと視覚的にわかるようにしてもらえないか、ということ。

手塚：たしかにあれは効果的ですね。

塚本：それが、セガさんが持っているノウハウだと思うんですよ。アーケード・ゲームの世界で培ったテクニック⁶とでも言いましょうか。いろいろと苦しい注文もあったんですが、勉強になったことはたしかですね。

手塚：そうだ、前から気になっていたんですけど、メガドライブの説明書についている応募券って、何か意味があるんですか？

森田：いえ、今のところまったく意味はないです。あとで何かあったときのためにつけた、未来を見すえた応募券

といったところですか。保険みたいなものですね。結局何もありませんでしたけど。

塚本：ちなみにPC-98版にも応募券がついているんですよ。しかも6枚も。

コンピュータの思考ルーチンは、こうなっている！

山下：ゲーム内容について質問させていただきます。落ちてくる「ぶよ」の種類と順番(配牌)は、まったくのランダムなんですか？

塚本：ええ、完全なランダムです。

手塚：ファミコン版では、お互いにちがう配牌が落ちてきたんですけど、メガドライブだと必ず同じなので納得がいきますよね。

森田：このゲームって、つぎにこの色がきていれば連鎖が⁷起こったのに、っていうのがあるでしょ。そこで、お互いの配牌が同じでなかったら、内部で操作しているって必ず思われちゃいますからね。

手塚：とくに、コンピュータとの対戦だとそうですよ。

森田：一応、その辺に関してのズルは、

◀左がディレクター&サウンド担当の塚本雅信さん。右はデザイナー&元ぶよキングの森田健吾さん。『ぶよぶよ』開発スタッフの中心的存在のお二人だ。なお聞き手は本書の監修者である山下 章と、ぶよ教祖の手塚 一郎



まったくやってないんですけどね。

山下：コンピュータの思考ルーチンってどんなふうになっているんですか？

塚本：「パニック・モード」「組み立てモード」「消化モード」という三つのモードがあるんですよ。パニック・モードは純粹に消していき、組み立てモードは連鎖を組み、消化モードでそれを消化する。これらをキャラクターごとに、どういうタイミングで実行するのか設定してあるんです。

山下：極端な話、究極のアルゴリズムを組み込めば、コンピュータには誰も勝てなくなっちゃうんですか？

塚本：とりあえず、コンピュータは、わざとちよっとやさしくしてあります。それと、「おじゃまぶよ」の存在も重要です。たとえば、コンピュータが考えている途中に「おじゃまぶよ」が降ると、いままでの思考が停止しちゃいますから。

山下：そう考えると、対コンピュータ戦の必勝法は、とりあえず「おじゃまぶよ」を降らせていくことだと。

塚本：ええ。

手塚：18個ぐらいつづけて落とすと、ほとんど勝ちですからね。

森田：そこで、後半面はすごいスピードで「ぶよ」が落ちるように設定してあります。適当にプレイしているだけでは勝てなくなっています。

手塚：そうですね。後半のステージ、とくに、ごう大魔王（9面）が強かった。そのあとはわりと順調に進んで、

最終ボスのサタン（13面）には一発で勝てましたけど。

塚本：たしかに、ごう大魔王で極端にむずかしくなりますね。でも、おそろくルール（12面）が一番強いはずですよ。最終ボスも強いことは強いんですけど、やたらと連鎖を考えすぎちゃいますからね……。ただ、コンパイルのシューティングって、伝統的にラスト・ボスはラクでしょ（笑）。

手塚：そういえば、すけとうだら（2面）やハービー（4面）も、最初だけ速く落としてきますよね。

塚本：すけとうだらに関しては、最初は速く落として「こいつは強敵ぢやあ」と思わせておきながら、その実、弱いというキャラクターです。だから2連鎖が組めれば、やすやすとクリアできるはず。ハービーもハツタリ・キヤラなんですけど、コイツは両端から積んでいくから、フィーリング連鎖が非常にコワイ。3連鎖がうまく組めるようになったらクリアできます。

手塚：そう言われると、納得いくような気がしますね。

『ぶよぶよ』は「落ちもの」の集大成

手塚：ところで、『サンリオ・カーニバル』（ファミコン用/キャラクターソフト）って、プレイされましたか？

塚本：まだ、やってません。

手塚：『サンリオ』のルール自体は、オーソドックスなんです。ただ、2人で対戦する場合、お互いのフィールドがピッタリくっついているんです。

だから、相手が積んだブロックを自分のフィールドから崩して、相手の連鎖を自分のものにすることができるんですよ。それと、つぎのブロックの予告ってありますよね、『ぶよぶよ』なら1P、2Pと別々にでますが、『サンリオ』では一つしか表示されなくて、前のブロックを先に落とした人が表示されているネクスト・ブロックを使えるんですよ。その二つのアイデアが素晴らしい。



らしいと思いましたね。

森田：それはいいアイデアですね。やればよかったなあ（笑）。

山下：話は変わりますが、『落ちもの』がいろいろある中で、『ぶよぶよ』で一番気をつけられた点はどういったところですか？

森田：老若男女にウケるゲームってところですかね。結局のところ、いままで発売されてきた「落ちもの」ゲームにあったアイデアを、いたるところからいただいていますから（笑）、どの作品にもかたよらないようなものにするのに気を使いました。「落ちもの」の集大成などと銘打ちちゃいましたけど（苦笑）。

手塚：でも、それでもハマり度は100%のゲームだと思いますよ。

塚本：『ぶよぶよ』で最大のオリジナリティは「ぶよぶよの存在」ですね。あとは、消したときにプヨンって消えるところかな。

BGMの秘密

山下：メガドラ版って、ミュージック・モードがありますよね。そこで聞けるBGMやSEの中に、ゲーム中では使用されていないものがあるみたいなんですけど、これは何なんですか？

塚本：まずBGM（タイトル「REJECTION OF PUYOPUYO」）のほうですが、これはウィッチとどう大魔王の間にいる予定だった、中間デモのために作られた曲なんです。

森田：なんでこの中間デモが削られてしまったのかというと、これが容量の関係という、よくありがちな理由によるものなんです。

塚本：使用されていないSEは、ボツになったものが多くですね。せっかく作ったんだから、入れちゃえということに収録してあります。じつはそれ以外にも、『武者アレスタ』で使われているSEも入っているんですよ。よく聴き比べてみると、同じものであることが

わかると思います。コンパートの関係で、音の鳴りが多少ちがうんですけどね。

「おじゃまぶよ」がもたらすゲーム性

塚本：今度は、私のほうから聞きたいことがあるんです。アーケード版以降では、「おじゃまぶよ」の蓄積リミットを設けませんでしたよね。そのあたりって、どう思われましたか？

手塚：あれはおもしろいと思いますよ。ボクがファミコン版をプレイして不満だったのは、どれだけ連鎖を組んでも、降らせる「おじゃまぶよ」が増えないから、ヘンに妥協しちゃう部分があったことなんです。

塚本：でも、蓄積リミットがないと、すぐ終わっちゃうことがあって、おもしろくないという意見もあるんですよ。だから、そのへんで迷いましたね。結局は、インパクトがあるほうを選んだんですけど。

手塚：『ぶよぶよ』で、すごいなと思ったのは、ペナルティである「おじゃまぶよ」の量が並じゃないことですね。しかも、それが直接ゲーム進行に関わってくるじゃないですか。ほかのゲームなら、相手のフィールドの底が上がっていかとか、消さなきゃならないノルマが増えるんですけど、それって、

見ているぶんにはあまりおもしろくないですね。

山下：ゲームボーイ版『テトリス』の対戦も、グイッと底が上がるのがおもしろかったんですけど、そうなんても、じつは相手側の戦略は全然変わらないんですよ。つぎに消すべきブロックは変わっていない。でも、『ぶよぶよ』っていうのは、「おじゃまぶよ」が降ってくると相手側の戦略も一瞬にして変わっちゃうわけですね。そのあたりがうまいなあって思いましたね。

手塚：対戦といえば、『ストII』とかで通信対戦台ってありますよね。ああいうのが『ぶよぶよ』でもできたら、おもしろいんじゃないかと思ったんですよ。一人でプレイしているところへ誰かが乱入してくるっていう。

森田：それも悩んだんですけどね……。それにしても、アーケード版はいろいろと制約がありましたね。だから、作りたいものが作れたというのは、どちらかというとメガドライブ版のほうなんです。ただ、メガドラ版で残念なのは、音声が入り切らなかったことですね。あの音声は全部社内の人間の声なんです。ちなみにタイトルの「ぶよぶよ〜」っていうのは、ボクの声です。ちょっと加工してありますけど。山下：えっ、そうなんですか？ 帰ったら聞き比べてみよう（笑）。



『ぶよぶよ』in AMERICA!!

日本全国で大人気の『ぶよぶよ』が、ついに海の向こうのアメリカでも発売されることになったぞ。そのジェネシス（海外向けのメガドライブ）版『ぶよぶよ』を紹介しよう。

まず、タイトルが変更されている。ジェネシス版のタイトルは『Dr. Robotnik's Mean Bean Machine』というのだ。直訳すると「ロボットニック博士の意思を持った豆ロボット」。容量もメガドライブ版の2倍、8メガにパワーアップしているぞ。

ストーリーは以下のとおり。

「ロボットニック博士は、ソニックを捕まえるのを手伝わせるために、モビアスの豆をロボットにするミーンビーンマシンを開発した。同じ種類の豆を四つ以上そろえてマシンに入れると、頑丈なロボットになるのだ。博士の城のダンジョンに、組になって送られてくる豆たちを助けだし、最終的にはマシンを破壊するのが、プレイヤーの使命である。博士の手下のガード・ロボットが、4個以上をグループにしてマ

シンに入れるよりも多くの豆を逃がさなければ、先へは進めない。また、ダンジョンの奥からは、隣りの種族となら一緒に逃げられる難民豆も現われる。ダンジョンがいっぱいにならないように豆たちを逃がしていくのだ」

ぶよはアメリカでは豆になっているのだ。設定も全然変わっていて、なんだかおかしいね。一番驚いたのが、あのソニック・シリーズのゲームになっていること。『ぶよぶよ』は、アメリカに渡って大出世したわけだ。



▲タイトル画面だ。日本版と比べると、ちょっと地味かな？



▲これはデモシーン。左にいるのがロボットニック博士のようだ



▲こちらが対戦相手であるガード・ロボットのデモシーン



▲ゲーム中の画面は、敵の顔と名前以外は変わっていないね

『ぷよぷよ』秘情報局

第1章・各機種版の紹介ページで、それぞれの機種にある◎情報を解説しているけど、そこには載せられなかつ

たその他の情報を、ここでまとめて一挙に掲載しよう。

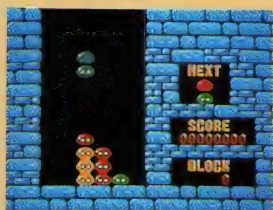
細かい情報ばかりだけれど、こうい

った◎があるってことも知っておかないと、真のぷよらーとは言えないぞ。キミはいくつ知っていたかな？

外壁の模様が変わる (ファミコン版)

フィールドを囲んでいる外壁の様子が、普段とはちがったものになるというコマンドだ。なお、この技はカートリッジ版でしかできないぞ。

ゲームモードなどを選択する画面になったら、レバー下と、セレクト・ボタンを押しながらスタート・ボタンを押して、ゲームをはじめよう。ゲ



ームモードはどれでもかまわない。

すると、単色のツルツとしたヤツビやなくて、岩のようなカンジの外壁になるのだ。

名前が同時に打てる (メガドライブ版)

まずは「ひとりでぷよぷよ」で、とにかくサタンを倒そう。このとき、ハイスコア・ランキングのベスト5に入るくらいの点数を稼いでおくのだ。

サタンをクリアしてエンディングがはじまったら、おもむろにリセット。そしてまた「ひとりぷよ」をはじめて、サタンを倒すのだ。このときもランキング・ベスト5に入るようにスコアを稼いでおこう。



▶とくに意味はないけど、なんだか楽しいくない？

こうすると、エンディング終了後のランキングのネーム・エントリー画面で、2か所同時に名前を打つことができるのだ。

これを何回も繰り返してやれば、5人分の名前をすべて同時に打つことだって可能なんだぞ。

隠れグラフィックだ！ (PC-9801版)

PC-9801版は、本体にメモリが640キロ以上なければ、動かないようになっているんだけれど、メモリが640キロに足りないときに『ぷよぷよ』を立ち上げようとするとき、伝説(?)の「メー○ルどう大魔王」の隠れグラフィックが出現するぞ！

MS-DOSのシステムを立ち上げて、ドライブ1にゲーム・ディスクを入れて“SETUP”と入力、リターンを押せば、カンタンに見ることができる。

▶似合っているのかわからないのか、よくわからん



ノート・バージョンに変更 (PC-9801版)

『ぷよぷよ』は同じ色をくっつけて消すゲームだから、カラーじゃないと遊べない。ノート型では遊べないなあ……と思ってあきらめるのは早いぞ。

『ぷよぷよ』を立ち上げるときに、SHIFTキーを押しながら立ち上げてみよう。すると、色が白黒8階調・バージョンになって、ノート・パソコンでも遊べるようになるのだ。

また、GRAPHキーを押しながら立ち上げると、サンプリングもノート・バージョンに変更されるから、ノート・ユーザーはさっそく試してみてね。

サタンさま登場!? (メガドライブ/スーファミ版)



▲100勝で一区切りだから、そこで魔物の王様、サタンが登場するといわけだ

「ふたりでぷよぷよ」をプレイしていると、試合が終わったときに、1P側にはアルル、2P側にはモンスターが現われて、喜んだりくやしがりたりするよね。2P側にどのモンスターが現われるのかは、乱数によって決められている。でもよく見てみると、絶対にサタンがでてこないことに気づくハズ。

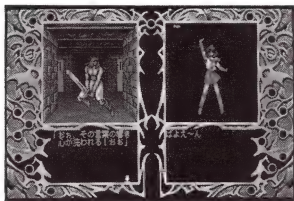
ところが、どちらかが100勝めを上げたときには、そのサタンが出現するのだ。100勝……うーん、先は長い。

サンプリング・ボイスの謎

連鎖時のかけ声の謎

『ぶよぶよ』をプレイしていて、なんで何もやっていないのに“やったな”なんて言うのか、不思議に思っている人はいらんじゃないかな。

これは、1P側がアルル、2P側がモンスターってことを考えれば、すぐに解ける謎だ。かけ声をだしているのは、聴いてわかるようにアルルだけ（女の子の声だもんね）。で、アルルが連鎖したときには、モンスターに“ファイヤー”と攻撃をしていて、逆にモンスターが連鎖をしたときは、アルルが攻撃



▲相手を感動させる“ばよえ〜ん”、“ぶよぶよ”では観念させるかけ声だよ

されるわけだから“やったな”になる、というわけなのだ。

さて、下にあるのがそのかけ声のリストだ。なお、メガドライブ版では2連鎖までしかしゃべらないぞ。

これらのかけ声は、じつは全部『魔導物語』で使用されたもの。1P側のかけ声は、アルルが唱えることのできる呪文で、2P側はダメージを受けたときにアルルが叫ぶ声なのだ。

| 1P側(アルル) | | 連鎖数 | 2P側(モンスター) |
|----------|--|-----|------------|
| ファイヤー／ | 炎の攻撃魔法。唱えた者の手から炎の球が打ちだされ、敵を焼くという呪文だ。魔導力(マジックポイント)は消費しない。 | 2 | やったな〜 |
| アイスストーム／ | こちらは氷の攻撃魔法。唱えた者の手から無数の氷のトゲが飛んでいき、敵を貫く。こちらも魔導力は消費しない。基本魔法だ。 | 3 | げげえ〜 |
| ダイヤキュート／ | 攻撃補助魔法。唱えた者の魔導力を一時的に増幅させ、つぎに唱える呪文の効果を3倍にする。連続して唱えることも可能。 | 4 | 大打撃／ |
| ばよえ〜ん／ | 攻撃補助魔法。この言葉を聞いた者の心に感動を導き、しばらくの間、その感動にひたって何もできなくさせる。 | 5以降 | うわあああ〜／ |

モンスターの一言の謎

アーケード版やPC-9801版、スーパーファミコン版、PCエンジン版の「ひとりでぶよぶよ」をプレイしてみよう。モンスターの顔が並んでいて、ステージいくつ、とどるシーンで、モンスターが一言しゃべっているよね。

このときに、それぞれのモンスターが、いったいなんてしゃべっているのかを一覧表にしてみたぞ。

なおルルーは、PCエンジン版でしかしゃべらないのだ。その他の機種では、何にもしゃべってくれないぞ。

これらのボイスも、『魔導物語』で使用されたもの。それぞれのモンスターが、出現したときや、戦いの最中にしゃべる言葉なのだ。

| キャラクター | ボイス | キャラクター | ボイス |
|-----------|-----------|-----------|---------|
| スケルトンT | おちゃ〜／ | パノッティ | わ／ |
| ナスグレイブ | おたんこな〜す | ゾンビ | うげええ〜 |
| マミー | しょ〜ぶだ | ウィッチ | オイッす |
| ドラコケンタウロス | ガアオ | ぞう大魔王 | 大激怒〜 |
| すけとうだら | フィーツシュ | シェゾ・ウィグィイ | アレイアード／ |
| スキヤポテス | ゴー | ミノタウロス | 一撃／ |
| ハーピー | ハラホロヒレハレ〜 | ルルー | ふんっ |
| さそりまん | やったるでえ | サタン | 死ねえ／ |

『ぷよぷよ』用語の基礎知識

■解説の最後の記号は、「→」が類用語、「=」が同義語を示す。

1. ぷよぷよの行

【赤玉】=岩ぷよ

【赤玉 8個】60個分（赤玉 2個）のおじやまぷよが降ったあとにも、予告ぷよとして赤玉が 6 個表示されている状態。対戦時にこれをやり、なおかつ勝利すると、ヒーローになれる。

【あずかり知らぬ連鎖】自分が意図していないところで起こる連鎖。→フィーリング連鎖

【アルル・ナジャ】プレイヤーが操作するキャラクターで、いちおう『ぷよぷよ』の主人公——なのに、イマイチ知名度が低い。

【生きてる】おじやまぷよを降らされたとき、3 個つながった同色ぷよが完全には埋まらずに、消せる状態で残っていること。

【生きてるってすばらしい】一時は負ける直前まで追いつめられたにもかかわらず、持ち直したときの状態。生命の尊さが実感できる瞬間でもある。

【1連鎖】2連鎖以上が起るとき、1番最初にぷよが消えることを指して言う。日本語的にはあやまっているが、便宜上、こう表わすことが多い。

【一発消し】大量（おもに 10 個以上）のぷよを一度に消すこと。映像的にとても美しい。=はじける

【いやがらせ】プレイ中に、相手に対して以下の行為をすると、いやがらせとして非難される。①ポーズボタンを押してホンロウする。②プレイ中にギャグを言いホンロウする。③「2 人で対戦しよう」と誘っておきながら、

「ひとりでぷよぷよ」を選択する。

【イリュージョン】プログラム上のバグなのか、おじやまぷよが降ったあとにも、予告ぷよが表示が残っていることがある。もちろん、実際には降ってこない。この表示のことをイリュージョンと呼ぶ。ハタ迷惑な現象である。

【色ぷよ】おじやまぷよを除いた、色のついているぷよの総称。

【岩ぷよ】予告ぷよの一つで、おじやまぷよ 30 個分の破壊力を持つ。これが 2 個できると、30 秒以内での勝負の決着が約束される。=赤玉

【ウエハース】横方向に同色ぷよを 2 ないし 3 個つなげることを、縦に数段繰り返した状態。見た目にはきれいだが、実戦ではあまり使い道がない。ただし、大連鎖になる可能性を秘めているので、あなどってはいけない。

【動く】連鎖がはじまること。置いてあったぷよが、連鎖によって落下して動くことから、こう言われるようになった。意図的にやると「動かす」となる。=作動する、起爆する

【ウシ】ミノタウルのこと。

【うそくさい】フィーリング連鎖やカミカゼなど、偶然に大連鎖が起ったときに、おもにギャラリーが投げかける言葉。しかし、うそくささも実力のうち、という考えかたが一般的だ。正確な発音は「うそくせんー」。

【埋まる】積んである仕掛けが、ぷよでふさがってしまうこと。正確には、起爆装置がふさがれることを言う。おじやまぷよで埋まってしまう場合と、不注意により自分のぷよで埋めてしまった場合があるが、自分で埋めてしまったときほど、悲しいものはない。

【延命措置】たまっているおじやまぷよ

を落下させないように、まわしや保険などを利用して時間を稼ぐこと。ただし、自分が相手側に、赤玉 2 個以上のおじやまぷよを送っていないければ、何の意味もない。→まわし、保険

【置く】ぷよを下まで落としかつたあとに、くっついて動かなくなること。ぷよを置くと、つぎのぷよ（またはたまっているおじやまぷよ）が落ちてくる。=設置、積む

【送りあい】双方が連鎖して、両者ともにおじやまぷよが発生すること。赤玉 2 個を送りあうと、そこから新たなバトルが展開されることになる。

【送る】相手側におじやまぷよが発生させること。降ってくる前、つまり予告ぷよの状態でも、「おじやまぷよを送った」と過去形を使う。

【おじやま】おじやまぷよのこと。

【おじやまぷよ算】その連鎖で、いくつのおじやまぷよが発生するのか、算出する数学。その理屈が理解できれば 5 級、紙上で計算ができれば 3 級、暗算ができれば 1 級に認定される。

【落ちる】ぷよが画面下方向に移動すること。おじやまぷよの場合は「降る」と言うのが一般的。

【おどる】自分が意図していたところとは、まったくちがう場所におよぶを落としてしまうこと。おもに、パッドの不良による操作ミスを指す。『ぷよ』プレイ時における、最大の敵の一つ。=ダンシングぷよ、ワーブ

【オマケつき】6連鎖以上の連鎖。相手が 5連鎖などで赤玉 2 個以上の攻撃をしている場合、6連鎖以上のことを「作ります」と呼ぶが、相手が連鎖を起こせず、自分の勝ちが確定しているときには「オマケつき」と言う。→作ります

【折り返し】究極の連鎖方法。挟み込みを利用して、連鎖を上部へ、しかも反対方向へと伸ばしていくテクニック。巨大連鎖を作るには必須の技術。

【オウニモ】『ぶよぶよ』世界における、究極の魔法。封印されていたが、アルルカが偶然習得した。ぶよが消えるのは、この魔法のためである。でも、封印されていた魔法なのに、モンスターも使っているのはなぜ？

か行

【階段打ち】あ、これは『コズモギヤング・ザ・パズル』だった……。

【階段積み】現在、最強と言われている積みかた。仕掛けが段々状になっているところから命名された。

【カギ積み】積みかたの1種。1個分のぶよを横にずらし、そこに他色のぶよを挟み込むようにして組んでいく。クロウト好みの積みかただが、慣れるまでが大変なうえに、それほど強くない。→挟み込み

【片手ぶよ】その名のとおり、片手のみで『ぶよ』をプレイすること。おもにレバーだけを操作する方法を指すが、まれにボタンだけのプレイを指すこともある。普通のプレイではモノ足りなくなった人にオススメのルール。

【カーバンクル】『ぶよぶよ』のマスコットのキャラクター。ゲーム展開に関係なく踊っていて、疲れると寝してしまう。好きな食べ物はおカレー。

【カベ】ある1列が一番上まで積み上がった状態を指す。これがジャマで、それよりも向こう側へぶよを移動させることができないため、大きなハンディとなる。→カベ越え

【カベ越え】テクニックの一つ。カベを越えさせて、ぶよを反対側にもっていくテクニック。実戦ではあまり利用機会がないが、決まるととても美しい。

【カミカゼ】とくになにも考えずに積んでいたのに、偶然3連鎖以上が起ることを「カミカゼが吹いた」と言う。

同じような状況に「フィーリング連鎖」というものがあるが、カミカゼの場合、窒息まぎわからの一発逆転のことを言う。→フィーリング連鎖

【神様】フィールドがかなり埋まって上部でのプレイを強いられている状況で、消せる色のぶよが連続してきたときに「神様がいた」と言う。逆にこない場合は「神様がいない」。ただし、あまり神に頼るのも考えものである。

【神様のムダ使い】ピンチのとき、消せるぶよが出現するなど、生き延びるチャンスがあるにもかかわらず、その幸運を活かせずに負けてしまうこと。

【画面外まわし】言葉どおり、画面外でまわすこと。条件がそろわないとできない。→まわし

【基礎点が高い】2色以上同時に消えたり、5個以上のぶよが消える様子と言う。多数のぶよが同時に消えることによって、得点計算における基本得点(消えたぶよの数×10点)が高くなることからこう呼ばれる。→一発消し、長連

【起爆する】連鎖をはじめること。

→動かす、作動する

【起爆装置】そこを消すと、連鎖がはじまる部分を指す。起爆装置は絶対に埋まらないように、大事に大事に保護しなければならない。

【逆】考えていたのと逆向きにぶよを置いてしまうこと。原因は、回転方向のまちがいか、回転ボタンを押す回数

のまちがいか。【旧ぶよ】「新ぶよ」に対する、ファミコン&MSX2版の総称。→新ぶよ

【巨大連鎖】(おもに)8連鎖以上の連鎖を言う。→超巨大連鎖

【くつつく】落下中のぶよが地面と接し、動かなくなる。くつつくと、NEXTに表示されている組ぶよが落ちてくる。まわしは、くつつくまでの猶予時間を利用したテクニック。→接着

【組ぶよ】画面上部から落ちてくる、2個1組になっているぶよのこと。プレイヤーはこれを利用して、ぶよを消していく。左右移動、高速落下、左右

回転が自由自在。

【組む】連鎖が起るように、ぶよを置いていくこと。連鎖を作っていくこと。→仕掛ける

【ゲーセン野郎】片方向にしかぶよをまわせない人を言う。アーケード版はボタンが一つしかないため、右回転しかできない。ゲーム・センター(ゲーセン)で『ぶよぶよ』をやりこんだ人は、それがクセになっているために、他機種でプレイしても片方向にしかまわせないことが多い。明らかに不利なので、ゲーセン野郎な人は、いますぐ矯正することを提案したい。

【公式戦】番付入れ替え戦。独自のルールに沿って行なわれる。そのルールとは①3ゲームマッチで、先に2ゲーム取ったほうが勝利②1ゲームは10セット先取したほうが勝利③ゲームごとに1P・2Pの交代をする。1ゲーム目は番付が上の者が好きなほうを選ぶことができる④勝負は、自分より番付が一つ上の者にしか挑むことができない。

→番付

【高速落下】レバーを下に入れて、落ちてくる組ぶよを通常よりも速く落とすこと。でもあわてるな！

【古代遺跡】埋められてしまい、忘却の彼方に去ってしまった仕掛け。掘っている最中にこれが偶然作動すると、とってもうれしい。

【誤爆】起動させるつもりはなかった仕掛けが、起動してしまうこと。仕掛けを作っている途中で誤爆すると、やる気なくなる。

【ゴミ】①連鎖を組むときに unnecessary なぶよのこと。ゴミぶよとも言う。これを放っておくだけでなく、逆に利用できるようなれば、上級者も近い。→不要ぶよ②おじやまぶよのこと。つまるところ、『ぶよぶよ』はいかにゴミをたくさん作るかというゲームであり、現代社会の問題点を如実に表わした問題作でもあるのだ。

【根比べ】両者ともフィールド上部までぶよで覆われてしまい、どちらが先

に終わるか、という状態での戦いを言う。ここまできたら、勝敗のゆくえは神様にしかわからない。

【根性なし】ゲーム開始時、同色の組ぶよが2組つづけて落ちてきたときに、その2組（4個）をつなげて消してしまうこと。たしかにその配牌から連鎖は作りづらいのだが、そこであきらめて消してしまうようではヨワイ。

さ行

【作動する】連鎖がはじまること。

＝動く、起爆する

【仕掛け】連鎖を起こすために、ぶよを積んだもの。

【仕掛ける】連鎖を起こすために、ぶよを所定の位置に置いていくこと。連鎖の仕掛けを作ること＝組む

【仕掛けぶよ】階段積みにおいて、上部分に置かれたぶよを言う。下部分のぶよが消えることにより、仕掛けぶよが落下、連鎖が起る。→土台ぶよ

【軸ぶよ】回転させる際に、回転の中心となるぶよ。回転させても縦座標が動かないぶよ。一部機種版では、周囲を点滅させることにより、軸ぶよを明示している。

【自殺】左から3列めに、自らぶよを置いて負けること。赤玉2個を送られたにもかかわらず、対抗処置をとることができず、負けるのを待つだけのときにいきよく自殺するのは、武士道につづるものがある。

【ジャブ】3連鎖程度の、破壊力の小さい連鎖によって小量のおじやまぶよを降らせること。→ジャブ連打

【ジャブ連打】ジャブを連発すること。中級者までにはかなり有効な戦法。送られる側にとっては、これ以上イヤなものはない。

【勝負】左から3列めがきわめて高いときに、その列にぶよを置いて、連鎖の仕掛けを作ること。小量のおじやまぶよで負けてしまう可能性が大きいため、あまりオススメできない。でも、

男ならここ一番、度胸で勝負にでよう。女の子は愛嬌があれば、あえて勝負する必要なし。

【小ぶよ】予告ぶよの一つで、おじやまぶよ1個分の破壊力を持つ。これが6つたまると大ぶよになる。

【勝利の踊り】自分の勝利が確実になったときに、意味もなくぶよをまわすこと。ぶよが踊っているように見えるところから、こう呼ばれるようになった。同一方向にまわすやりかたと、1度ずつ交互にまわすやりかたがある。相手に屈辱感を与えるには、絶好の技。

【昇龍ぶよ】伝説の奥義。階段状の地面を、ぶよが昇っていくという、美しいテクニック。語原はもちろんアレ。

【新ぶよ】アーケード、メガドライブ、PC-9801、ゲームギア、スーパーファミコン、PCエンジン版の総称。これらの機種版に採用されている点①コンピュータと対戦できる②おじやまぶよの制限がないが、ファミコン&MSX2版にはない。この二つのグループを説明するため、旧・新という分類がされる。なお、ファミコン（カートリッジ）版は、おじやまぶよの制限がない（厳密に言うとな変更ができる）が、コンピュータ対戦はできないため、旧ぶよに入れることが多い。→旧ぶよ

【捨てる】仕掛けに不必要なぶよを、ジャマにならない場所に置くこと。もったいないオノケがでるので、なるべくなら捨てずに、仕掛けに取り入れたほうが良い。

【ずれる】階段状に連鎖を組んでいたが、いざ連鎖を動かしてみると、上部の仕掛けが落ちすぎて、連鎖が止まってしまうこと。おじやまぶよの上で階段積みを行なう場合によく起こる現象。

【接地】落下中のぶよが、地面と上方向から接触すること。接地している時間が一定量を超えると設置される。

【設置】落ちてくるぶよを、地面に置くこと。設置すると、NEXTぶよ、またはおじやまぶよが落下してくる。＝置く、積む

【接着】落下中のぶよが地面とくっついて、動かなくなること。＝くっつく

【全消し】1度の連鎖ですべてのぶよが消えること。芸術点が高く、美しい。当然、連鎖数が多くなればなるほど、高度なテクニックが必要となる。連鎖しないときは、全消しとは言わない。

【ソウさん】ぞう大魔王のこと。

【ソコ】左から3列めのこと。統一名称はなく、各人「ミゾオチ」「デッドライン」「命の列」と、勝手に言っている。現在統一名称募集中。

【そっち行っちゃダメだー！】思わぬ方向にぶよが行ってしまい、もう正しい場所にもどすことができないときに、大声で叫んで少しでも気分を和らげるための合言葉。出展は、ゲーム・ミュージック「カルノフが街にやってきた」（ゲームデリック）。

【ゾロ目】落ちてくる組ぶよの、2個のぶよが同色のもの。仕掛けを作らえては便利な組み合わせだが、同じ色のゾロ目が3組連続でくると、逆に処置に困ってしまう。

た行

【大ぶよ】予告ぶよの一つで、おじやまぶよ6個分の破壊力を持つ。これが5つたまると岩ぶよになる。

【大連鎖】（おもに）5連鎖以上の連鎖を言う。→巨大連鎖

【縦連鎖】縦方向を基本とした連鎖。上下に同じ色を配し、その中間に挟んだぶよを消すことにより起こる連鎖が基本。これをマスターできると、2列分の幅で5連鎖を組むことも可能。→挟み込み

【ダブル】①＝ゾロ目②＝×連鎖ダブル

【タワー】任意の1列が高く積み上がっていること。一番上まで積み上がるとカベになる。つまり、カベの幼少時代。→とがっている、パベルの塔

【段】フィールドの水平方向（横方向）のことを指す。岩ぶよはおじやまぶよ

5段分、フィールドの高さは12段、などを使う。→列

【ダンシングぶよ】=おどる

【ちぎる】2個1組でくっついて落ちてくるぶよを、段差を利用して1個1個に分けること。これができるのとできないのとでは、実力に大きな差がでてくる。仲のいい2個のぶよをちぎるのは、生木を裂くようにて忍びないが、遠慮せずにちぎりまろう。

【地形効果】プログラムの都合上、ある特殊な状況においては、1P(画面左)側、2P(画面右)側それぞれに有利・不利な条件が与えられてしまう。この条件を地形効果と呼ぶ。もともとはシミュレーション・ゲームにおいて、場所によって攻撃力や移動力が変わることを指した言葉。→P.48参照

【望息(もついき)】左から3列めの最上部までぶよが積み上がり、負けること。=ばたんきゅー、満腹

【地面】画面に向かって下方向にある障害物の最上表面をさす。つまり、フィールド最下段だけでなく、すでに置かれているぶよの上表面も地面と呼ぶ。ということは、だんだん地面がせり上がってきているということか？

【長連】5個以上の同色ぶよをつなげて消すこと。「長く連ねた」の略。何でも略してしまう、日本人の悪いクセによる産物。

【ちよろい】『ぶよぶよ』開発途中、ひとりでぶよぶよの難易度の「やさしい」は、じつは「ちよろい」となっていたのである。……どうでもいいけど。

【追加ダメージ】連鎖終了後、新たな連鎖を起こして、たまっているおじやまぶよの個数を増やすこと。精神的ダメージが大きい。もとはRPG用語。

【2P(ツウビー)】①2PLAYERの略で、2人でプレイすること。2Pプレイのこと。2人で行なう対戦プレイのことをとくに「2P対戦」とも言う。②2人での対戦のとき、画面に向かって右側でプレイする人。2Pはモンスターが操作している設定なので、「モン

スター側」と言うこともある。→1P(ワンビー)

【2P側見てたよ〜】NEXTぶよの色を見まちがうこと。ぶよを置いたあとに気づく場合が多いが、それはもうアフター・フェスティバル&カーニバル。

【つぎ】完成している仕掛けが「おじやまぶよで埋められてしまい、その直後に起爆させるための色ぶよが出現すること。悔しいんだな、これが。」

【作りすぎ】対戦において6連鎖以上を作ること。5連鎖あれば、確実に相手を負かすことができることから、こう言われる。杉樽は泳が猿がゴト師、じゃなくて、過ぎたるは及ばざるがごとし。→オマケつき

【ツボ】仕掛けの要所部分。また、そこにおじやまぶよが降ってくること。ツボをつかれるというのと、気持ち良さそうだが、ようするにおじやまぶよが急所に落ちることだから、ぜんぜん気持ち良くない。→ピンポイント

【積み込む】ぶよを置いて、仕掛けを作っていくこと。麻雀ではイカサマになるが、『ぶよぶよ』では基本操作である。→積む

【積む】落ちてくる組ぶよを、地面に置いていくこと。=置く、設置

【詰めぶよ】「なぞなぞぶよぶよ」の一種。指定された初期配置、ぶよ出現順番の範囲内で、与えられた目標を達成するパズル。語源は詰め将棋。

【中連鎖】(おもに)3連鎖以上の連鎖を言う。→大連鎖

【超巨大連鎖】(おもに)13連鎖以上の連鎖を言う。ゴールです(意味深)。

【×手】1組(2個)のぶよを置くことを「1手」と数える。すなわち、10手で20個のぶよが使用され、3連鎖は最低でも6手かかる。

【電源パターン】電源を入れた直後に、一定のタイミングでゲームを開始すると、降ってくるぶよの色が毎回同じになることを指す。内部的に、1/60秒ごとに乱数を発生させているが、この秒数が同じタイミングでゲームをスター

トさせると、同一順で降ってくることになる。

【同時】=×連鎖同時消し

【同時消し】=×連鎖同時消し

【とがっている】左から3列めを中心にして、ぶよが山状に積み上げられていること。

【とこぶよ】「とことんぶよぶよ」のこと。ファミコン&MSX2版の「エンドレス」も含む。

【土台ぶよ】階段積みにおける、下部分に置かれたぶよを言う。土台ぶよが消えることにより、上部分のぶよが落下、連鎖が起る。→仕掛けぶよ

【ドラコ】ドラコケンタウロスのこと。ちなみに彼女は女性。この事実を知らない人が、案外多い。

【トリプル】=×連鎖トリプル



【ナス】ナスグレイブのこと。

【なぞぶよ】①「なぞなぞぶよぶよ」のこと。ファミコン&MSX2版の「ミッション」も含む。②「ゲームギア+1」セットとして、本体と同梱で発売されているゲームギア用ソフト。新作「なぞなぞぶよぶよ」と、そのエディターが収録されている。

【並んで並んで〜状態】左から2列めと4列めが一番上まで積み上がり、あとは落ちてくるぶよをそのまま落とすしかない状態。このときに、悲しみを込めて「ハイ並んで並んで〜」というのがエチケットとされている。実際、すごく悲しい。

【人間やめようよ】「(ファミコン&MSX2版で)ヒューマン・モードをやめよう」の意。決して覚醒剤に手をだすということではない。→早く人間になりた〜い

【ねばり勝ち】大量のおじやまぶよを送られて、フィールド上部でのプレイを余儀なくされても、あきらめずに確実に消したり、まわしたりすることによって、勝利を拾うこと。よくあることなので、決して最後まで勝負を捨て

てはならない。

は行

【配牌(はいぱい)】落ちてくるぶよの順番のこと。ぶよが狙いどおりにくると「いい配牌」、逆に、こないときは「配牌が悪い」という。もとは麻雀用語。それにしても、麻雀用語が多いのはなぜ？

【破壊力】その連鎖によって、どれだけのおじやまぶよが発生するのかを表わす。おじやまぶよは相手の仕掛けを破壊するわけだから、的を射ている表現である。

【挟み込み】積みかたの1種。4個の同色ぶよの間に、べつ色のぶよを挟んで、その挟んだ色を消すことにより連鎖を起こす。→カギ積み

【挟む】任意の色(A色)のぶよの上に、ほかの色のぶよを置き、さらにその上にA色ぶよを置くこと。→挟み込み

【はじける】＝一発消し

【ばたんきゅー】負けること。＝窒息、満腹

【発掘する】おじやまぶよによって埋められた連鎖装置を、死にものぐるいで掘り起こすこと。発掘作業の結果、古代遺跡が起動することを、とくに「古代遺跡発掘」と呼ぶ。→掘る

【バベルの塔】左から3列めに、ぶよが高く積みあがっていること。本物のバベルの塔を造った古代人も、3列めに高く積みあげるプレイヤーも、愚かなことには変わりがない。

【ハまる】ぶよの落下速度が速いとき、十分に横移動できないうちに、地面のくぼみに入ってしまう、移動できなくなるこ

【はねる】ぶよを回転させるとき、回転移動先に障害物がある場合、その障害物と逆の方向に1ブロック移動して回転する。この動作をはねると呼ぶ。はねるのを応用したのがまわし。

【早く人間になりたい】(「ファミコン&MSX2版で」ヒューマン・モード

をやるよ)の意。妖怪人間ではない。

【番付】『ぶよぶよ』プレイヤーの強弱順番。→公式戦

【光源氏計画】大量(だいたい6個以上)のおじやまぶよを挟んだ連鎖をしようとするこ

【ひとぶよ】「ひとりでぶよぶよ」のこと。

【ピンポイント】＝ツボ、ピンポイント攻撃

【ピンポイント攻撃】1ないし2個のおじやまぶよが、急所に落ちてくること。たとえば、起爆装置を1個のおじやまぶよで埋められてしまった、左から3列目に高く積んでいるときに、そこに落ちてきて負けてしまった、など。ものすごく悔しい。＝ツボ

【フィーリング連鎖】同じ色のぶよを、消えないよう縦に適当にまとめて積み込んでいき、頃合いをみて最下部のぶよを消すことにより、偶然起こる連鎖。何も考えずにできるため、低級テクニックとされているが、一度にたくさん消えるので、少ない連鎖で赤玉2個などという大きな破壊力も秘めている。横文字で言うとかっこいいが、要は「運まかせ連鎖」である。→カミカゼ

【フィールド】ぶよを置くことができるスペースすべてを指す。

【笛吹きごぞう】パノッティのこと。

【増える】自分が考えていたのよりも連鎖数が多くなること。不要ぶよとして捨てられていたぶよが、偶然つながって消えるというパターンが多い。

【ふたぶよ】「ふたりでぶよぶよ」のこと。ファミコン&MSX2版の「2PLAY

ER」も含む。

【ふたをする】2個ないし3個の同色ぶよがつながっている上に、ちがう色のぶよを置いて、消せなくしてしまうこと。まちがえた自分を恨もう。

【復活】大量のおじやまぶよを降らせられ、ばたんきゅー寸前の状態から、掘って掘って掘りまくってフィールドの半分程度まで掃除した状態を言う。

→掘る

【不発弾】自分では、確実に連鎖を組んでいたつもりなのに、途中で終わってしまった連鎖を言う。自分が悪いから、怒りをぶつける場所がなく、一番ストレスがたまる失敗。

【ぶよ】①ゲーム『ぶよぶよ』の略。

②キャラクター「ぶよぶよ」の略。「赤ぶよ」「おじやまぶよ」「ビッグぶよ」などと使う。

【不要ぶよ】連鎖に必要なないと判断されたぶよ。＝ゴミ①

【ぶよキング】『ぶよぶよ』がメチャクチャうまい人への、尊敬の念を込めた敬称。→ぶよマスター

【ぶよ道】『ぶよぶよ』を極めんとする道。大家はコンパイル・森田健吾氏。

【ぶよマスター】『ぶよぶよ』がうまい人を指す尊敬語。→ぶよキング

【ぶよらー】『ぶよぶよ』をよくプレイする人。この言葉をはじめて使ったのはベーマガです。

【ぶよる】『ぶよぶよ』をプレイすること。

【降る】おじやまぶよが画面上部から落下してくること。おじやまぶよの場合、落ちるとはあまり言わない。

【ブロック】1個のぶよが置ける広さを1ブロックと呼ぶ。メガドライブ版では、フィールドの広さは72ブロック分。

【掘る】ただただ、おじやまぶよを一心不乱に消す作業。ただし、掘っているだけでは決して勝つことはできない。

→発掘する

【保険】相手を負かすのに十分な連鎖を終わらせたあとに残る、同色ぶよが2ないし3個くつついたかたまりを指

す。これを消すことにより、消滅処理が行なわれ、自分側のおじやまぶよが落下してくる時間を遅らせることができる。あれば便利なモノ。

ま行

【巻き込む】連鎖中、不要なぶよが連鎖の仕掛けにくっついて、予想外の消えかたをすること。これが起こると、たいいていの場合、それ以降は思惑とはちがった連鎖になる。つまり、連鎖が失敗したってこと。

【まわし】たまっているおじやまぶよを落下させないために、ぶよをまわして時間をかせぐ行為。上級者同士での戦いで、このテクニックが勝敗を決することがよくある。→画面外まわし

【まわし勝負】両者とも相手を倒すのに十分な量のおじやまぶよを発生させ、あとはまわしの技術差によって勝敗が決定するという状態。ここまでくると、パズルの要素はなくなり、単なるアクション・ゲームとなってしまう。

【満腹】フィールドすべてをぶよ、またはおじやまぶよが覆いつくすこと。もちろん、この状態になると負けである。＝窒息、ばたきゅー

【見切り発車】5連鎖を組んでいるときに、わけがわからなくなり、後半を適当に横断してしまつて、「これで5連鎖できているだろう」という状態で連鎖を動かすこと。偶然に連鎖ができていれば良いのだが、たいいていは途中で連鎖が終わってしまう。

や行

【幽霊連鎖】上部画面外に1個分ぶよが置けることを利用した連鎖。一部機種版ではできない。→P.84参照

【夢のようなゲーム】『ぶよぶよ』にハマった人はみな、夜寝ようとして目を閉じると、上からぶよが落ちてくる。また、夢の中でも連鎖を考えてしまうという病状に陥る。『まさに夢のような

ゲーム』(説明書より)である。

【許せないい〜】日常生活において、何か煩^{いらだ}りを感じる事があったときに足を踏みならしながらこう言う。パノッティの仕草のマネであるわけだが、これが自然にでてくようになれば、あなたはすでに『ぶよぶよ』マニア。

【予告ぶよ】連鎖によって発生したおじやまぶよの量を表わすキヤラクター。フィールド上部に表示される。→小ぶよ、大ぶよ、岩ぶよ

【40点】連鎖をさせずに、4個のぶよをつなげて消すこと。そのとおり、40点入る。

ら行

【ライバル】ファミコン&MSX2版では、対戦が長引くと、5色めの黄緑ぶよ、6色めの青ぶよが登場する。この2色のぶよを、難易度が上がることから、ライバルと呼ぶ。

【リーチ】仕掛けが完成し、あと1手で連鎖が作動できる状態を言う。もとは麻雀用語。ぬ、またもや麻雀用語。

【リーチ1発】リーチ状態になった、つぎの組ぶよで、連鎖がはじまったこと。とてもうれしい。もとは当然、麻雀用語……。

【リバーシブル連鎖】階段積みにおいて、左右どちらからでも連鎖が動かせるような仕掛け。これで5連鎖を組むと、起爆装置が2か所、すなわち2色で動かせるので、便利と言えば便利。

【リミット】ファミコン&MSX2版において、おじやまぶよが切り捨てられること。この2機種では、いくら連鎖しても、発生するおじやまぶよの上限は一定(30個。ファミコン・カートリッジ版は変更が可能)で、それ以上はすべて切り捨てられる。上級者には理不尽なシステムとして敬遠されているが、初心者には愛のあるシステムとして、評価されているらしい。

【リミット機能】ファミコン・カートリッジ版に装備されている機能。発生

するおじやまぶよの量を制限できるようになっている。18個でやると、いつもとはちがった雰囲気を楽しめて、なかなかグッド。

【列】フィールドの垂直方向(縦方向)を指す。左から3列め、フィールドの幅は6列、などを使う。→段

【×連鎖】任意のぶよが消えたことにより、さらにぶよが消えることを連鎖という。その回数によって、2連鎖、3連鎖……と呼ぶ。『ぶよぶよ』基本にして最大のテクニック。×には2〜19のいずれかの数字が入る。

【×連鎖ダブル】×連鎖時に、離れた2か所でぶよが消えること。→×連鎖同時消し

【×連鎖同時消し】×連鎖時に、一度に2か所以上の離れた場所でぶよが消えること。とくに、2か所で消えるときは“×連鎖ダブル”、3か所で消えるときは“×連鎖トリプル”と区別して呼ぶ場合がある。

【×連鎖トリプル】×連鎖時に、離れた3か所でぶよが消えること。→×連鎖同時消し

わ行

【忘れてる】本当は完成していないのに、仕掛けを作り終えたとかんちがいて作動させてしまい、連鎖が途中で終わってしまう状態。仕掛けのを忘れる、の意。

【ワープ】＝おどる

【1P(ワンピー)】①「1PLAYER」の略で、1人でプレイすること。「1Pプレイ」のこと。『ぶよぶよ』の場合、「ひとぶよ」「とこぶよ」「なぞぶよ」「エンドレス」「ミッション」がこれにあたる。②2人での対戦時、画面に向かって左側でプレイする人。1Pはアルルが操作している設定なので、「アルル側」と言うこともある。③「ひとりでぶよぶよ」において、プレイヤーが操作している側。画面左側とは限らないから注意せよ。→2P(ツーピー)

ぷよぷよ全曲楽譜集

① BAROQUE OF PUYOPUYO (タイトルBGM)



② COOKING OF PUYOPUYO (ルール説明・ランキングBGM)



③ MEMORIES OF PUYOPUYO (スケルトンT〜ウィッチデモBGM)



1. 2. C

δυνα

1. 2. D.C. and Endless repeat.

④ $\text{♩} = 120$ MORNING OF PUYOPUYO (スケルトンT~マミーステージBGM/とこぶよBGM)

④ $\text{♩} = 120$ MORNING OF PUYOPUYO (スケルトンT~マミーステージBGM/とこぶよBGM)

This musical score is for the 'Morning of PuyoPuyo' track. It is written for a piano and features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The tempo is marked as $\text{♩} = 120$. The score consists of three systems of staves. The first system has four measures, the second has four measures, and the third has four measures. The melody is primarily composed of eighth and sixteenth notes, with some triplets. The bass line is mostly quarter and eighth notes. There are some dynamic markings like '8da' in the second system.

⑤ $\text{♩} = 126$ THEME OF PUYOPUYO (ドラコケンタウロス~ウィッチステージBGM)

⑤ $\text{♩} = 126$ THEME OF PUYOPUYO (ドラコケンタウロス~ウィッチステージBGM)

This musical score is for the 'Theme of PuyoPuyo' track. It is written for a piano and features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The tempo is marked as $\text{♩} = 126$. The score consists of three systems of staves. The first system has six measures, the second has six measures, and the third has six measures. The melody is primarily composed of eighth and sixteenth notes, with some triplets. The bass line is mostly quarter and eighth notes. There are some dynamic markings like '8da' in the second system.



⑥ BRAVE OF PUYOPUYO (そう大魔王〜ルルーデモBGM)





⑦ STICKER OF PUYOPUYO (ぞう大魔王〜ルーステージBGM)



16va.....

M.Tom

8va.....

③ THEME FOR SATAN (サタンデモBGM)

16va.....

1. 2.

1. 2.

8va.

gliss.

H.Tom HM.Tom M.Tom ML.Tom L.Tom F.Tom D.S.

⑩ VICTORY OF PUYOPUYO (オールクリア)

⑪ ONDO OF PUYOPUYO (エンディング1)

①まじ うもの がたりは とつても たの しい み な てべ ら
 ②まじ うもの がたりは とつても たの しい み な てべ ら
 ③まじ うもの がたりは とつても たの しい み な てべ ら
 ④まじ てめ け せ け す けめ け も か も こあ け せ て ら け

しや べり ます マッピン グい らない い とっ ても うれ しい か たて でか んた あつ そべちやう
しや べり ます レ ベル きに しな い どの うに かな るよ たた たを つ かつ あつ すめ
しや べり ます お どり つ かれて て へ トへ かな んだ ばあ かば かし いけ いて きす だる
せ けめ は けめ め こ わく て め けす けめ けす あ かべ しめ いて いて まろ こも こせ

よい しょいしょ て ひ がく れて むちゅうむちゅう て ひ がの ぼる さんば んは いっ て
いた い いた て ひ がく れて ファイヤファイ て ひ がの ぼる まは うつ かつ て
ダン スダン ス て ひ がく れて マンボマンボ て ひ がの ぼる まら っ しょう た べた ら
しだ れの ばら こ い を し て い やよいや も た ごの うら つめ て け すもく

じゅう ば い た の し い と っ て もたの しい ボンボコリンの はい はい ま ど う お んど て ばんばからったはい はい
たの し く や ろう よ げ ん き がいち ばん ヘルツカクエシュヴァイツァ ま ど う お んど て チンジャキローソバタバカ
げ ん き な 一 る よ っ て もげん き ぶっばかぶらの ぶら ぶら ま ど う お んど て ぶっばかぶらの ぶら ぶら
へ け け し とら た ば す と れれせ と そ だ か に はす き いいかげん なう たで も き に し な い あそりや

⑫ SUNSET OF PUYOPUYO (エンディング2)

11. *diva*

12.

The image displays a page of musical notation, likely a score for a vocal and piano setting. The notation is organized into four systems, each consisting of four staves. The top two staves of each system are for vocal parts, and the bottom two are for piano accompaniment. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings like *δva* and *lva*. The first system shows a vocal melody with a piano accompaniment of eighth notes. The second system continues the vocal melody with a piano accompaniment of eighth notes. The third system features a vocal melody with a piano accompaniment of eighth notes. The fourth system shows a vocal melody with a piano accompaniment of eighth notes. The notation is written in a standard musical notation style, with a key signature of one flat and a time signature of 4/4.

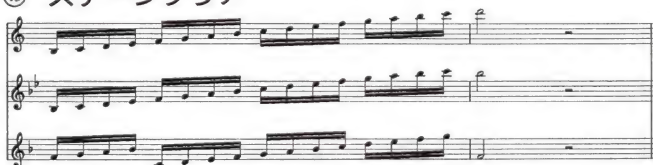
12 TOY OF PUYOPUYO (ふたぶよBGM)



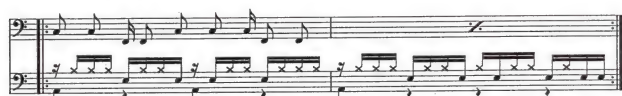
14 SORROW OF PUYOPUYO (ゲーム・オーバー)



15 ステージクリア



①6 WARNING OF PUYOPUYO (ピンチBGM)



①7 THEME FOR HARPY (ハーピーデモBGM)



①8 QUEST OF PUYOPUYO
(98版なぞぶよBGM)



19 GGぶよ オープニング

20 ※ GGぶよ パスワード入力

1. 2.

D.C.

21 GGぶよ なぞぶよ

D.C.

「—ならば、一体？」

「ひとこと言うなら三連鎖トリプル——三連鎖目に三色の同時消しをする。それが究極ぶよ奥義」の正体だ」

「三連鎖トリプル——。しかし、それで赤玉一個が作れるんですかい？」

大きなトロフィーの男の問いに、横て話を聞いていた細身の男が口を挟んでくる。

「三連鎖目に五個、三連鎖目に三色で二六個のぶよが消せれば、最低でも四八六〇点——赤玉二個、大ぶよ一個、小ぶよ三個が発生しますね」

「そのとおり——。連鎖が終わるのが速い三連鎖トリプルは、無敵を誇る階段積みの中でも最高に強い。だが、その欠点は、あまりにも仕掛けを作るのが難しすぎるということだ」小さいほうのトロフィーの男が唇をかんだ。

「昨日の特訓でも、成功率は高くなかったっす」胸にn i wと書かれた黄色いTシャツを着た男がうなずく。

「かっかっかっ」

大きなトロフィーの男が、胸を突きだして笑った。「楽しすぎるぜい」「ぶよぶよ」はよく。これだけやってきたのに、まだ俺たちのマスターでできないテクニクが隠されている。まるでもつと遊んでほしいと、ゲームのほうが言ってるみたいじゃねえか」

「そさだな。もう一度チャレンジしてみるか。究極ぶよ奥義に——」小さいほうのトロフィーの男の身体から、新たな闘気が溢れはじめる。

「どれ、今夜も徹底的にやるとしようぜい。ペーマガ・チームの優勝、準備勝祝いだ。おつと、それに、それぞれのチーム内でのペーマガぶよぶよ一審目が決めなきやならんのか。おうおう、こりや今夜も眠れそうにないぜ——。かっかっかっ」

高らかな笑い声をホームに残して、男たちは電車に乗り込んだ。

五月だというのに冷たい風が、夜の秋葉原駅を吹き抜けていく。

一枚の紙切れが、くると円を描いて宙を舞い、ぱさりとホームに落ちた。小さいほうのトロフィーの男が、ポケットから落としていた紙切れであった。

その紙には、記号で構成された図と共に、つぎのような文字が綴られていた。

「階段積みを作る者は『ぶよぶよ』を制す」——

(「バトル・オブ・ぶよぶよ」編集部対抗・秋葉原血戦編(完))

★あとがき

いややなんとも。

作者自身が話の中に登場している。それも、なかなかいい役どころで。事情を把握せずに、いきなりこの小説を読みはじめてしまった人は、訳がわからず困っていることでしょう。

そんな人のために、一応書いておきます。

この物語は、九三年五月二日、秋葉原で実際に行なわれた、出版社対抗ぶよぶよ大会の模様をドキュメント形式で綴ったものです。

ただし、試合の勝敗などに関しては事実に基づいていますが、それ以外の部分は、それなりに脚色してあります。なかでも、勝手に登場させてしまった各編集部&コンパイルのみなさま。俺はこんなへんな人間じゃないなどといった類のお怒りは多々あるでしょうが、そこは話を盛り上げるための演出ということでご容赦下さい。

さて、じつは本書の企画がスタートした時、この「ぶよ大会」の結果報告は、きわめて簡単な形で載せるつもりでした。ところが、よせばいいのに、どうせやるなら「バトル・オブ」でいきましよう、と言いだした男がいたりしまして(僕です)。

「バトル・オブ」と言えば——そうです、ペーマガを読んでいる人ならご存じでしょう。その昔、ゲーム・ブレイヤーたちを主人公にした「バトル・オブ・ストII」という連載モノがありまして、読者のみなさんに応援していただいたわりには、これがいまだに完結していない(笑……)ことじゃないですね。今回の「バトル・オブ・ぶよぶよ」は、その流れを受け継いだお話であるわけなんです。

ぶよブアンのみなさんに、クスッと笑っていただけるような要素を随所に散りばめておきました。ちよつとマニアックな書きかたをしているパートもありますが、何が書いてあるのか意味がわからない人は、本書をちゃんと前から読み直してください。きっとあなたの「ぶよぶよ」は、ますます上昇していくことでしょう。

それでは、また——。

つぎは「バトル・オブ・ストII」のあとがきでお会いできると思います。(鬼笑)

九三年一〇月 スタジオイベントスタッフにて

山下 章

※巻末からお読みください。

一本を先取した手塚が、挑発的な言葉を投げかける。「昨夜特訓したあの技、っていうのは、嘘っぱちだったんですかい——」

客席から山が叫ぶ。「山下さん、使ってたさかい。あの技——究極ぶよ奥義を！」山下の瞳の中に、赤々とした炎が燃えはじめた。

背後の闘気が、さらに一段膨れ上がる。

「やつとその気になってくれたようすなあ」

手塚は満足そうに微笑しながら、二本目をスタートさせた。「今度こそ見せてもらいますぜ。その『究極ぶよ奥義』とやらを——」

ところが、試合の展開は、一本目と違って変わらなかった。またもや手塚と山下が、同型の階段積みを作っている。

いや、よく見てみると、連鎖の最後の部分だけ、微妙に形がちがうことに手塚は気づいた。その瞬間、ぞくりとする感覚が手塚の背筋を駆け昇っていく。

再び、両者同時に連鎖がはじまった。

一連鎖。

二連鎖。

四連鎖。

異変はそこで起こった。手塚がまだ五連鎖目を残しているにもかかわらず、山下の連鎖は四連鎖で終了しているのだ。そのくせ、赤玉二個少々のおじやまぶよを、しっかりと手塚側に送り込んでいる。

四連鎖ダブル——それが、山下が使った技の名前であつた。四連鎖目に同時消しを組み込み、五連鎖よりも速いスピードで、赤玉二個を作る高等テクニクである。

手塚の唇の端が、一気に吊り上がった。

「この技が、『究極ぶよ奥義』——」

目がざらざらと輝く。

「山下さん、勝つても負けても恨みつこなしですぜ」

「もちろんだ。最後の一本を取って、この場で、手塚越えを果たさせてもらおう——」

ぴりぴりとした空気が、場内に張り詰めていく。

手塚が積む。山下が積む。連鎖が作動する。

「うおおおおおおおお——」

観客が一斉に立ち上がった。

歓声が爆発したのは、三本目がはじまって、わずか三〇秒後のことであつた。

§11 エピローグ

一日の仕事を終えた者たちが、ドアが開いた水色の電車で足早に乗り込んでいく。反対側のホームには、メタリックな車体に黄緑のデザインを施された電車が滑るように入ってくる。

JR秋葉原駅、午後八時——

電器街を利用する人間、そしてそこで働く人間たちが群れをなすこの駅は、二〇時という時間を過ぎても、なお多くの人々で賑わっている。

両手に大きな電化製品の箱を下げた外人。

飲み会を終えて、顔をやや赤らめた男女のグループ。

彼らもまた、自分の目的地へ向かうための電車を待っている。

そのホームの中央付近——

電車に乗ろうという素振りさえ見せず、ベンチとその周辺の地面に、どっかりと腰を降ろす六人の男たちがいた。そのうちの二人が手にしている派手なトロフィーが、ホームにたたずむ人々の視線を集めている。

男たちは、ひどく疲れた表情をしていた。しかし、それは解釈のしようによっては、心地良い疲労にも見えなくはなかった。

どれだけの時間、黙したまっていたのだろうか。

小さいほうのトロフィーを持った男が、ようやく声を発した。

「まさかあの場面で、四連鎖ダブルを真似てくるとはね——」

大きなトロフィーを手にした男が、それに答える。

「連鎖の最後の部分だけ即興で変えたにしては、うまいきましたぜ」

「それにしては、俺たちは相性が抜群のようだな。二度か二度とも、ほぼ同時に仕掛けに点火しているんだから——」苦笑している。

大きなトロフィーの男も小さく笑いながら、

「おかげで、地形効果」の恩恵を二度も受けられて、俺は幸運でしたぜ。もしも席が逆であつたら、どうなっていたやら」

「えっ？」それ以上に悔やむべきは、昨夜の特訓を活かせなかったことか——

「えっ？」大きなトロフィーの男が驚く。

「今だから明かすが、『究極ぶよ奥義』とは、四連鎖ダブルではないのだ」

「あの日の恩は、教祖さまに勝つことと返させてもらう——」力が入りすぎて、山下の声はしゃがれている。

「あの日——」聞き返す手塚。

「教祖さまに『ぶよぶよ』を教えてもらった、あの日のことさ」

九二年の二月——まだメガドライブ版『ぶよぶよ』が発売されて、間もない頃。ペーマガ編集部における『ぶよぶよ』対戦は、まさに手塚の独壇場であった。

ファミコン・ディスクシステム版が発売された九一年からやりつづけていた手塚の技術は、他の人間と比べて、頭二つも三つも抜きん出ていたのである。

ギャラリーの一人として、手塚の闘いぶりを眺めていた山下は、自分はこのゲームに深くはのめりこむまい、と思っていた。

なによりも手塚の技術レベルが高すぎる。勝てないゲームでいくらか対戦しても面白くはない。今から練習を積むにしても、この一年という差を埋めるのは、並み大抵のことではないだろう。だから、自分はこのゲームに手をだすまい。山下は、そう考えたのだ。ところがある日、『ぶよぶよ』に興味のない素振りをしていた山下のところへ、手塚がやってきて囁いた。「凄じい戦法を山下さんだけに教えますぜ」

手塚が差し出したのは、つぎのような文字が書かれたメモであった。

「階段積みを制する者は『ぶよぶよ』を制す」——

階段積み——今こそ一般化しているこの積みかたも、当時としては画期的なテクニクであった。しかも、手塚メモには、そのやりかたまで詳細に書かれていたのだ。

それを読んで階段積みの強さに魅了された山下は、くる日もくる日も、『ぶよぶよ』の画面に向かうようになった。

後になって、あの時メモをくれたのは、手塚の『ぶよぶよ』布教活動の一環であったことを知る。しかし、もはや山下にとって、そんなことはどうでもよかった。

『ぶよぶよ』で、誰よりも強くなりたい——

日が覚めてから眠りに就くまで、『ぶよぶよ』のことを考える毎日がつづいた。

気がつけば、仕事用の原稿用紙に○や×といった記号を書き込み、ぶよの積みかたを思考錯誤している自分がいた。夢の中でも、幾度となく階段積み五連鎖を積み込んだ。

そして、迎えた五月の番付公式戦。山下は、ついに手塚「教祖さま」一郎から初勝利を挙げる。それにより、ペーマガぶよらー番付二位の座を奪取。

しかし、一度勝利したくらいでは、完全に実力が上回ったとの証明にはならない。一度、二度とつづけて勝つてはじめて、真の「手塚越え」が達成されたと言える。そ

れがまた、技を伝授してくれた教祖さまへの「恩返し」にもつながる。

だから、この大会での手塚戦は、山下にとって特別な意味を持つ試合であったのだ。

「早くやりましょよぜい」

今、目の前で、その手塚が試合開始を待っている。

山下は、ためらうことなく、パッドのボタンを押した。

ゲーム・スタート——

そこからの二〇秒間、モニターには、信じられないような光景が映しだされる。

「すげえ——」客席から、ため息が洩れた。

1P側も2P側も、まったく同じスピードで、まったく同じ階段積みをしているのだ。上級者同士の対戦では、ごく稀に、こうした現象が起きる。

「ぶよ教祖手塚一郎は、かつてこう語った。『もともと効率良く階段積みを行なおうとする時、必ず何回か選択ポイントが訪れる。』と」

それは、今落ちている組ぶよをどう置くのが確率的に有利なのか、NEXTぶよを見ても判断しきれないような状況のことを指す。

そんな時、プレイヤーは己の勘に頼って、ぶよを積んでいくしかない。その勘が両者の間で偶然一致すると、まったく同型の階段積みが生まれる場合があるのだ。

さらに、手塚にせよ、山下にせよ、常に十字ボタンは下に入ればなしてあるから、組み上がるスピードも一様である。

十分遅いとは、このことを言うのだろうか。

まったく同時に、手塚側と山下側の階段積みが点火された。

「ちい——」叫んだのは、山下であった。

わずかの誤差もなく、両フィールドの五連鎖が終了する。

手塚側には、つぎの組ぶよが落ちてきた。

対する山下側のフィールドに降ってきたのは——二〇個のおじやまぶよ。

『ぶよぶよ』では、両者が同時に積み上がった場合、2P側が勝つ。しかし、両者が同時に連鎖を終えた時は、先に2P側フィールドにおじやまぶよが降る。

抽選で2P側に座らされていた山下は、こうした展開になった時点で、一本目のゲームを捨てるしかなかったのである。

先のゲームでAチーム戦では「地形効果」で九死に一生を得た山下が、今度は「地形効果」で一本を落とすことになるとは、なんとも皮肉な巡り合わせであった。

「おやおや、さっきの威勢はどうしたんですかね、山下さん」

二本目——

大出が取った戦法は、一本目と同じであった。

ジャブ連打。

それも、普通のジャブ連打ではない。

山中側のフィールドを常に横目で観察しながら、山中にとつてもつとも嫌であらう量のおじやまぶよを小刻みに送り込んでいる。

起爆装置が三段分開いているなら、「二二〇点」「二段」

二「積みみの仕掛けがあつた」のぶよまで完成しそうな時なら、「四二〇点」「一段」

そう叫びながら、必要最少限の量のおじやまぶよを的確に降らせているのだ。

狙った数だけおじやまぶよを発生させる——誰にでもできるような真似ではない。

おじやまぶよ算「一段の男、大出綾太ならではの高等技術である。」

大出がそうした戦法を取ったことにより、必然的に、勝負の決着がつくまでの時間が長びいていった。

しかし、だからと言って、配牌運に恵まれた山中に齒が立つかと言つて——
立たないはずであった。

少なくとも、一本目の勝負までは。

「まずいっス」

そう山中の口から洩れた時には、何が起さつたのであるのか、場内の観客も理解できるようになつていった。

山中の配牌が、目に見えて悪くなつてきているのだ。

先ほどまでは、あれほど効率的で華麗な積み込みを見せていた山中が、不要な組ぶよを持て余している。

そこへ降ってくる大出のジャブ連打。

もはや山中に勝ち目はなかった。配牌が悪くなつた途端、強引な積みかたをしていたツケが回つてきたのである。

「俺の負けっス」

二本目の試合、自身の敗北を決定づけるおじやまぶよ二段分が降ろうとしたところで、山中はパッドから手を離し、席を立つた。

ペーマガAチーム・大出綾太、勝つ——

「大出よお、どういふことだろ」手塚が尋ねる。

「山中さんのツキがどこまでつづくかと思ひましてね」

大きく息を吐いてから、大出は言葉をつづける。

「あの森田さんを破るのだけでも、相当のツキを使つたはずですよ。はたしてそのツキが、決勝でも残っているのかどうか試したんです」

「——」

「運やツキと呼ばれているものには、総量があると思ふんです。それを使い果たした人間からは、それまでの幸運が遠のいていく。だから、ジャブ連打で勝負を引き延ばし、山中さんには運をたっぷり使ってもらつた。結果として、今のとおり、山中さんの配牌はどんどん悪くなつていった——」

「そうかい」。山中のヤツ、コンパイル戦で燃え尽きたまつたつてわけか——。だが、大出、もしも山中の運の量が、おまえが考えているよりも上回っていたら、どうするつもりだったか？」

「負けていたとしてもね、確実に。その時は、教祖さまにすべてを託したはずですよ」

「ふん、ツキまくっている時の山中は、いくら俺でも手に余るぜ」

「またまた」

「なににせよ、よくやつたぜ大出。聞いかたは面白くなかつたかな」

——と、その時。

パン、パン。

手塚の背後で、渴いた音が響いた。

山下が、自分の頬を両手で張っているのであった。

「教祖さまに勝つて、大出にも勝つ。厳しい闘いだ、負けられない——」

そう言つて、己に気合いを入れていく。

抽選で指定された2P側の席に座つた山下は、上半身を伸ばし、拳を力強く握つた。ゆらり。

これまでもとは比べものにならないほどの巨大な闘気が、山下の肉体を押し破つて、外へ弾けだそうとしている。

「悪いお人だぜい、山下さんは」

うつすりと笑みを浮かべ、手塚が、1P側のシートに腰を降ろした。ゆらり。

その背後でも、闘気が分厚い空気の流れを作っている。

手塚は、山下を見た。

山下も、手塚を見ている。

「いいだろう。同じ編集部同士だからと言って、馴れ合いの試合をする気など毛頭ないからな。これで、心置きなく、セメント・マッチに臨める——」

「かつかつかつ。山下さんらしい答えでうれしいですぜ。」

豪快に笑う手塚。その視線を、大出と山中の二人に向ける。「おまえたち二人も異存はないな」

声をださずに、大出と山中がうなずく。

「よし、決まりだ。大会の最後を飾るにふさわしい闘いを見せてやろうぜい」

そう言って、手塚は、大出の背中を押した。「行ってこい、大出。俺たちベーマガチームの優勝を奪い取ってこい！」

山下も、プレイヤー・シートに着こうとする山中に声をかける。「頼んだぞ、山中。お前のツキをもつてすれば、勝てない相手ではないはずだ」

「うおおお——」 場内が沸いた。

またしても山中が、n i w のロゴ入りTシャツを脱ぎはじめたのだ。

さっと手早く裏返し、再び身につけたその胸の部分には、三文字のアルファベットがさん然と輝く。

win——

n i w が裏返ってwin。

山中に幸運をもたらす、勝利のスペルだ。

その光景を横で見ていた大出は、ごくりと唾を呑み込み、誰にも聞かさないくらいの声でつぶやいた。「奴祖さま、この試合ばかりは、ベーマガAチームの掟を破ります。魅せることは捨てて、勝ちにいきます——」

おじやまぶよ算一段、大出義太。はたして、どのような方法で、運を自在に操る男、山中直樹に立ち向かうのであろうか。

司会者がステージ中央でマイクを握った。

「ただ今より、出版社対抗、激突ぶよぶよ自慢、決勝戦をはじめます！」

高らかにファンファーレが鳴り響く。

静まりかえる場内。

シュバーン。

画面中央でカーバンクルの持った風船がはじけるのに合わせて、ステージ上のメガドライプの音量が上げられた。

それが試合開始の合図であった。

山中の積み込みスピードは、相変わらず速い。

はじめから階段積み五連鎖の最終形がわかっていくのとく、信じられない速度で仕掛けを組み上げている。

対する、大出は——

「一二六〇点で二段！」

「八四〇点で二段！」

叫びながら、それだけの量のおじやまぶよを、繰り返し山中側のフィールドに送り込んでいる。

相手の仕掛けを潰すことが目的で、少量のおじやまぶよを絶え間なく降らす——「ジャブ連打」と呼ばれる戦法である。

おじやまぶよが降る。

それにもめげず、山中が仕掛けを組む。組む。組む。

またも、おじやまぶよが降る。

仕掛けの大事なポイントが埋められてしまった山中は、仕方なくおじやまぶよを掘り、

それから、組む。組む。

降る。掘る。組む。組む。

降る。組む。組む。

そのような攻防をしばらく繰り返した後、山中がおじやまぶよを利用した五連鎖を動かした。

たちまちのうちに埋まっていく大出側のフィールド。

大出がどれだけ執拗にジャブ連打を行なっても、配牌に恵まれている山中の牙城を崩すことはできなかったのである。

山中、一本先取。

「ちっ。なんとまあ、せこい戦法を——」

大出のプレイを見ていた手塚は、明らかにいらついていた。大連鎖を好むぶよ教祖にとって、ジャブ連打はもともと嫌悪する闘いかたの一つなのだ。

一方、山中が一本取ったにもかかわらず、その背後にいた山下は、蒼ざめた表情をしていた。

「山中のヤツ、まさか——」

山下が凝視しているのは、山中の汗であった。額には幾つもの汗の玉が噴きだしており、Tシャツはべっぴんと肌に吸いついている。

手塚はチーム・メイトの大幅を見た。

大幅は何も喋らず、次の試合——山下VS塚本戦を凝視している。

「大出よお」

手塚が声をかけた。

「決勝じゃ山中は任せませ。俺は山下さんとやらなきやならんからな」すでに自分たちの決勝進出が決まっているかのような口ぶりである。

「手こわいですね」大出は頭を掻いた。

「ふん、そう言いながらも笑っているじゃねえか。勝算はあるんやろ？」

「さあ、どうでしょ」

「かっかっか。楽しみにしてるぜい」

豪快に笑う手塚。「おおっと、山下さんたちの勝ちが決まったようやだぜ」

モニターの中では、山下のじつに高速な階段積み五連鎖が炸裂していた。

二——。

先刻のゲームストAチーム戦から勢いに乗る山下が、『ぶよぶよ』開発チームのディレクター・塚本を撃破し、ペーマガBチームの決勝進出を決めたのであった。

試合を終えた山下たちに、森田が歩みよってくる。

「僕らに勝った以上、優勝してくださいよ。健闘を祈ります」

そう言って、森田は手を差し出した。

その表情には、すでにあのさわやかな笑みが戻っている。

健康的な肌の色。涼しげな視線。

森田ぶよ道。どこまでも好青年である。

山下は両手で、力強く森田の手を握った。

「やりますよ。たとえそれが、思える教祖さま相手でもね——」

ステージ上から、山下は客席にいる手塚を見た。

手塚も山下を見ている。

ぶつかり合った視線と視線が、激しい火花を散らした。

それから五分後。

再度の視殺戦が、舞台を入れ替えて繰り広げられる。

手塚がステージ上。山下が客席。

手塚と大出のペーマガAチームが、勝スパーファミコンAチームを破り、決勝進出を決めた直後のことである。

長きに渡る闘いも、ついにその最終戦を迎えようとしていた。

ペーマガAチームVSペーマガBチーム——

この大会の決勝が、同門対決になろうとは、一体誰が想像できたのだろうか。

ステージ上のメガドライブを囲むようにして、四人の男が立っていた。

常に観客を魅了するプレイを心がける『ぶよぶよ』教祖、手塚 郎。

おじやまぶよ算一段、大出 綾太。

『究極ぶよ奥義』を隠し持つセメント・ぶよらー、山下 章。

運を自在に操るn i wの男、山中直樹。

重苦しい空気が場内を覆っていた。

最後の闘いがはじまろうとしていた。

§10 究極ぶよ奥義

「教祖さま、ひとつ提案があるんだが——」

はじめに口を開いたのは、山下であった。「な、なに、俺たちが闘う組み合わせについてだが——第一試合、山中と大出。第二試合が俺と教祖さまってのはどうだい？」

それを聞いた手塚は、大出と目を合わせ、にやりと笑みを浮かべる。

「気が合いますなあ。ちよつと前、大出に山中は任せると言ったところですよ」

「ありがたい——。教祖さまには、きちんと恩返しをしておかなきゃならんからな」

つにも増して重々しい声である。

「ところで、こちらからもひとつアイデアがあるんですがね——手塚の背後の空気が、

微かに揺らいだ。

「何だい？」

「この試合に、ペーマガぶよらー番付を賭けてみませんか？ 番付公式戦とルールがちがうとはいえ、それだけの価値は十分ある試合だと思いますぜ。勝ったチームが、番付一位と二位。負けたら三位と四位。そんなところでどうですか？」

しばし押し黙る山下。その唇の端に、笑みが溜（たま）ってくる。

「——おもしろい。俺たちペーマガぶよらーの命とも言える番付を、この試合で決めようっていうのか」

「ええ」

無難にまわしを行なった山中が、一セットを先取した。
啞然とする森田ぶよ道。

それなりのスピードで五連鎖を動かしたのに、なぜこんなに差がついて負けてしまったのか——そうとも言いたげな顔をしている。

焦る森田の耳に、声援を送る山下の声が飛び込んできた。「いいぞ山中、もう一本だ！」
森田の動きが止まった。

「や、マ、ナ、カ、——？」
つぶやいた。

どこか遠くをさぐるような目をしている。

先刻までのさわやかな笑みは、もはや森田の表情には残っていない。

額には汗がうすらと浮かびはじめている。

第二セットが開始された。

展開は、先ほどの試合と、まったく同じであった。

山中は、まるで最終形を知っているかのごとく、階段積みみのピースを猛スピードではめ込んでいく。

対する森田は、待ちの広い積みかたでの階段積み五連鎖だ。しかし、効率を考えて組ぶよを置いていく分、わずかながらもロスタイムが生じる。

その結果、またしても連鎖を先にスタートさせたのは山中であった。

決して、森田の積み込み速度が遅いわけではない。山中のスピードが異常なのだ。

「うおおお——」

場内の歓声の大きさが、山中の成し遂げたことがどれほどの偉業であるのかを表わしていた。

ぶよキング・森田ぶよ道 敗れる——

ぶよファンにとって、それは大変な事件であった。

「そうか、あの山中サンか——」

ブレイヤー・シートを立つ時になってようやく、森田は、山中という名の男を思いだしていた。

年のはじめ、『ぶよぶよ』のPR活動で、森田が出版社をまわっていた時のことだ。

各編集部員の腕自慢のぶよらーたちをつぎつぎと薙ぎ倒していった森田に、ただ一人だけ勝ち越した男がいた。

黄色いTシャツを着た、色白の男であった。

その男は、取り立てて積みかたが優れていたというわけではない。ただ、まるで神と契約でも結んでいるかのように、望む色のぶよがつぎつぎと落ちてくるという幸運をもつてして、森田を打ち破ったのである。

その男こそ、山中なのであった。その時とそっくり同じ闘いが、今、この場で再現されたのである。

「やれやれ、山中サンとは徹底的に相性が悪いようですね——」森田は半ば諦めたような顔で、席を立った。

目の前では、山中が派手なガッツポーズを作り、大会初勝利の味を噛みしめている。
「やったっス！ 勝ったっス！ ストレートっス！」叫ぶ山中。

番狂わせに、場内も沸く。

「や、やりましたね、山中のヤツ、あの森田さんに勝ちましたよ」

板場もまた、興奮奮めやらぬ口調だ。「でも、僕との練習では散々だったのに、どうして森田さんに勝てたんでしょう？」

その疑問に答えたのは、手塚であった。
「そうかい——ヤツめ、これを溜めてやがったのか——」

不得要領な表情をしている板場に、解説をはじめめる。

「ツキ、だよ。運と言ってもいいぜ。山中のヤツ、森田さんとの対戦のために、今日のすべての対戦を犠牲にして、ツキを溜めていたつてわけよ」

「でも教祖さま、だからって、溜めていたツキをこの一戦で使うなんて、そんな都合のいいことができるものなんですか？」

「にわかには信じがたいがな、あれを見ろよ——」

手塚が顎で指したのは、山中が着ているTシャツであった。

山中がかつて主宰していたサークル「niw」のロゴが刻まれているはずの黄色いTシャツである。

それに目をやった板場は愕然とした。

胸の部分の文字が変わっていたのである。

win——

niwが裏返ってwin（勝利）。

試合開始直前、山中がTシャツを裏返しに着直したのは、このためだったのだ。

「山中についてのジンクスなのかもしれないがな。Tシャツが裏返っている時は勝てるという——まあ、もしもそれで本当にツキを操っているとしたら、恐ろしい男だぜ」

「それでも番付の座を賭けてまでやるっていうのか」

「男に二言はないっス」

「よし、そこまで言うなら見届けてやろう。行つてこい」

山下が、山中の肩を力強く叩いた。

森田ぶよ道 vs 山中直樹——この一戦をもって、準決勝の闘いの火蓋が切つて落とされることになったのである。

「さっ、早く席についてください」

大会の進行が予定の時間よりも大幅に遅れているのを心配した司会者が、山中をブレイヤー・シートへと急がせる。

「それでは、はじめます。レディー、——」そこまで言いかけたところで、司会者の言葉が止まった。

場内がざわめく。

原因は、山中であつた。

ブレイヤー・シートに座つた山中が、黄色のTシャツを脱ぎ、上半身裸になったのである。いや、それは一瞬のことで、Tシャツを手早く裏返すと、再び身につけた。

「お待たせしました。これで準備はOKっス」

呆気にとられる周囲をよそに、山中はメガドラライブのパッドを握り、視線を画面に向けた。

我に返つた司会者が叫ぶ。

「な、なんだかわかりませんが、はじめます。レディー、ゴーツッ」

試合開始。

組ぶよが落ちはじめた。

誰もが固唾を飲んで画面を見つめている。

観客のほとんどが考えていることは同じであつた。

（森田ぶよ道が、どれだけ派手な勝ちっぷりを見せてくれるのだろうか——）

期待に応えるかのように、森田はスピーディに積み込んでいく。

この時、森田の取つた戦法は、階段積みであつた。得体の知らない相手には、とりあえず勝率の高い戦法で勝ちにいこう——それが森田の腹つもりである。

「聖美だねえ、森田さんは」手塚が小さく笑つた。

「どれどれ、山中のほうは——」そう言いながら、山中のフィールドへと視線を移す。山中の戦法もまた、階段積みだ。

しかし、森田の作っている階段積みとは、いささか積みかたがちがう。

森田が、つぎにどんな色の組ぶよがきても対処できるよう「待ち」を広く仕掛けを作っているのに対して、山中の階段積みは、じつに直線的なのである。

まるでスタートした時から最終形を決めていて、そこにパズルのピースをはめ込むかのように、組ぶよを置いていくのだ。

自分の望む色の組ぶよが常に落ちてきてくれるのならば、山中の積みかたは最も効率よくと言えるだろう。

しかし、つぎに落ちてくる組ぶよが乱数で決定されている『ぶよぶよ』は、最終的に確率と勝負するゲームなのである。

勝つためには、今、落ちてきている組ぶよと、画面中央に表示されている「NEXTぶよ」を見ながら、そのつぎにどんな組ぶよがきても効率よく利用できるように、待ちの広い積みかたをしていく必要がある。

麻雀でいうなら「上」がれる確率の高い打ちかたをしていく。そういう柔軟性が要求されるのだ。

山中の積み込みスピードは、異様に速かつた。だが、NEXTぶよを見ているのか、今後の確率について考えているのか、ということになると疑わしい。ただひたすら、自分が最初に描いた最終形をめざして、積み込んでいるだけのように見える。

「ちっ」

手塚が舌打ちした。「あいつ、俺たちが研究してきた階段積みの作りかたを忘れちゃつたのかよ。そんな積みかたをしているから、これまで一勝も——」

「そこまで言いかけて、手塚の口の動きが止まつた。」

落ちてきているのである。

山中の狙っている組ぶよがつきつきと、抜け落ちていたパズルのピースが、はまる。

はまる。

はまっていく。

無駄な組ぶよがまったくない。

瞬く間に階段積み五連鎖が完成した。

その点火ポイントに、山中が色ぶよを落とす。

遅れること約一秒。森田も階段積み五連鎖をスタートさせた。しかし、その時間差はいかんともしがたい。

その背後には、もうひとりのコンパイル代表、塚本雅信がつづいていた。

塚本は、『ぶよぶよ』開発チームのディレクターである。森田と同様、『ぶよぶよ』のあらゆる秘密を知り尽くす男だ。

「おつぎはベーマガBチームの入場です、どうぞ」

司会者のその台詞が終わるか終わらないかのうちに、一人の男が、ステージ上に設置されたプレイヤー・シートの脇に現われた。

山下 章であった。

なぜ一人だけなのか——観客の多くは疑問に思ったにちがいない。

——と。

司会者に歩み寄った山下は、マイクを借りると、大きな声で部屋の後方に向かって叫んだ。

「山中、出番だぞ」

待つこと一〇秒ほど。

ざわざわとする客席最後列——立見席の人垣をかきわけて、山中が姿を見せた。

黄色いTシャツが、ひときわ映える。胸の部分には、山中がかつて主宰していたサークル「new idea writers（新しき思想を持った物書きたち）」の通称名「niw」のロゴが記されている。

山中の表情には、深い疲労の色が浮かんでいた。

先ほどのゲームストAチーム戦を終えて以来、会場後方に置かれたメガドライブで、『ぶよぶよ』をやりつづけていたのだから無理もない。

（ヤツめ、相当の特訓をやりやがったな。だが、付け焼刃であのコンパイル・チームに

つうじるかどうか——）

山中のふらふらとした足取りを見ながら、客席の手塚はそう思った。

そこへ、山中の特訓相手をつとめた「サイJAXSもどき」の板場がもどつてくる。

「教祖さま、ますいです」

板場の顔は真つ蒼だ。「かなりの試合数をこなしたんですけどね、山中のヤツ、僕とい

い勝負をしているんですよ。今日がデビュー戦の僕ですよ。この分では、とてもコン

パイル・チームには——」

板場の話の途中で、二人の特訓風景を見ていた石井が口を挟む。

「積みかた自体も強引なんですけどね。それに加えて、読みが悪いというのか、運がないというのか。山中が狙っていたのと、ことごとく逆の配牌がくるんですよ」

「そうか——」

手塚は目を伏せた。「どちらかといえば、山下さんたちのチームと決勝を闘いたかったんだがな。山中がその調子では望み薄か——」

しばしの間をおいてから、目をかっと思開き、言葉をにつける。

「だが、こんな大事な場面ですランブになるとは、所詮はそれだけの実力しかなかったということ。俺たちが優勝して、さらには山中をぶよら一審付の二位から蹴落としてやるまでだ」

厳しい語調であった。

はたして、手塚の檄がステージ上の山中に届くのかどうか。

一人目の対戦がはじまろうとしていた。

すでにコンパイル側のプレイヤー・シートには、森田ぶよ道が座っている。さわやかな笑みを浮かべ、涼し気な視線を画面に送っているのは、いつもと同じだ。

（とにかくこの男を破らないことには、俺たちの勝利はない）

ここまで二人でベーマガBチームに勝利をもたらしてきた山下は、かつてない大一番に臨む心境で、プレイヤー・シートに座ろうとした。

と、そのとき——

山下の行く手を、横から伸びてきた手のひらが阻んだ。

山中であった。

「山下さん、ここは俺にやらせてください」

「しかし——」山下は返事を躊躇する。

「だと俺が負けても、山下さんが二試合目で勝てば、森田さんとの決着戦ができるじゃないですか。同じことですよ」

「——」

「お願いします。もしこの試合で惨敗するようなら、俺はぶよら一審付二位の座を返上するつもりです」

「おまえ、相手が誰だかわかっているのか」

「わかつてます」

「あの森田ぶよ道だぞ」

「はい」

「強いぞ」

「——はい」

山下がまわしている最中に、ゲームスト側にも赤玉一個分のおじやまぶよが降っていた。むろん、ゲームストの男も、おじやまぶよの土台の上で「まわし」をはじめ。再び、山下側に赤玉一個分のおじやまぶよが降る。わずかではあるが、また上部にスペースが残っている。そこでなおも山下は「まわし」をつづける。

ゲームスト側のフィールドにも、山下はほんの少しだけ遅れて、二回目のおじやまぶよが降っていた。再度「まわし」を行なうが、まわしていられる時間は、なぜか山下よりも短い。

そして、驚くことに。

三回目のおじやまぶよで、左から三列目が画面上部まで積み上がったのは、両者まったくの同時であった。

「おぶよぶよ」では、両者が同時に積み上がった場合、2プレイヤー側が勝つようになっている。この現象を、シミュレーション・ゲーム用語を使って、「地形効果」と呼ぶ。

この試合で、2プレイヤー側に座っていたのは、山下であった。

「まわし」と「地形効果」を駆使して、薄氷を踏む思いの勝利を飾ったのである。

「ほらね」客席の大笑が、うれしそうに手塚を見た。

「なるほどな、まわしの効率つてわけかい」うなずく手塚。

「教祖さま、まわしている組ぶよが、どのような条件で床に接着してしまつかご存じですか？」

「うれしい質問をしてくれるねえ。たしか、接地時間の合計が、ある数値に達した時に接着するんだったな」

「ええ、それから回転数が、八回を数えた時も接着してしまします」

「つてことは、接地時間の合計が許容範囲ぎりぎりになるように、八回まわせれば、理想的なまわしつてわけかい」

「そこまではさすがいですけどね。でも、今の山下さんのまわしの効率が、ゲームスト・チームよりも良かったことだけはたしかです。地形効果は予想外でしたけどね」大出が笑った。

それに応えるように、手塚も太い笑みを浮かべる。

「いずれにせよ、これで流れは山下さんのものになったぜ」

手塚の予言は的中した。

今の勝利で山下の目が覚めたのであった。

山下の肉体の中に押し込められていた闘気が、再び溢れはじめる。
(挟み込みもたしかに強い。だが、俺は信じる。階段積みの方が速い。階段積みの方が強い)

これまで、自分が鍛錬を積んできた技術に賭けてみる——
シンプルを答えてあった。

山下は、この試合で昨夜特訓した技を使うのをやめた。愛すべき階段積み五連鎖で、とことんまで挟み込みと闘つてみたくなったのだ。

切のいい階段積み五連鎖が、つぎつぎに炸裂していく。

そこからの展開は、圧倒的であった。

山下が、四連鎖を成し遂げ、見事にゲームストAチームを撃破した時、ラオックス・コンピュータ館の窓の外には、早くも夕闇が忍び寄っていた。

805 溜めていた男

準決勝に進出する四チームが決まった。トーナメント表の左側から、

コンパイル・チーム (森田・塚本)。

ベーマガBチーム (山下・山中)。

勝スーパーファミコンAチーム。

ベーマガAチーム (手塚・大出)。

いずれ劣らぬ強者たちであった。

大会のオープニングから経過すること、すでに四時間近く——。なんと長い闘いにあったものである。

これほどの長時間、集中力を維持しつづけてきただけでも、準決勝進出の四チームは賞賛に価するのかもしれない。

「さあ、いよいよ準決勝！ まずは第一試合、コンパイル・チームの入場だ！」

観客に疲れを感じさせぬようにという配慮からなのか、司会者はひととき大きな声を張り上げた。

コンパイル・チームがステージに上がってくる。

先頭を歩くのは、森田ぶよ道だ。

さわやかな笑顔。健康的に日に焼けた肌の色。見るからに好青年との印象を受ける。

手塚が口を挟んだ。「この対戦で、山下さんが負けたら、もう山中の出番はなくなるんだぜ」

「大丈夫っス」

山中は、不敵な笑みを浮かべた。「山下さんは負けないっス。昨夜、俺と練習したあの技がありますから」

「あの技——？」

手塚が聞き返そうとした時、場内がものすごい歓声で包まれた。

ステージ上を見ると、ゲームストAチーム第二の男が、山下から一本を先取している。

「おいおい、やばいぜ。山中よお、これでも——」

言いながら振り返ると、山中と板場は、すでに会場後方のメガドライブへと向かっていた。

「やれやれ」

手塚は腕を組み、椅子に深く座り直した。「そこまで自信があるなら、見せてもらおうじゃねえか。あの技ってやつを、よ」

山下vsゲームストAチーム第二の男。

その二ゲーム目はじまった。

（ここで使うしかないか）

山下は覚悟を決めていた。

すでに山中が敗れており、自分自身も〇―。トーナメントを勝ち上がるには、まずは連勝してこの相手を破ってから、勝者同士の決勝戦にも勝利しなければならぬ。

まさに絶体絶命と言ってもいい場面であった。

ここで試合の流れを変えるには、昨夜遅くまで山中と特訓して完成させた、あの技を使わなければならない。

その名を、究極ぶよ奥義——

いくぞ。

決めるぞ。

——ここが。

崖の淵にいるアレッシヤが、山下に致命的なミス犯させた。肝心なぶよを、誤った位置に積んでしまったのである。

結果として、山下のフィールドに作られたのは、いわゆる普通の階段積み五連鎖であった。

しかも、ゲームストの男のほうで、挟み込み五連鎖を完成させたスピードが速い。ゲームストの男が仕掛けに点火するのに遅れること〇・二秒。山下が五連鎖をスタートさせた。

「負けちゃったか——」

客席の手塚が、残念そうにつぶやいた。

赤玉「一個以上のおじやまぶよを送り合った場合、先に仕掛けを動かしたほうが、まず高い確率で勝利を握れる。わずか〇・二秒と言えども、『ぶよぶよ』で勝敗を決するに、十分すぎる時間なのである。

が——

「いや、まだわかりませんよ」

言ったのは、手塚の隣りの席に座っている細身の男であった。

胸が細い。

腕が細い。

首が細い。

眼鏡が細い。

何もかもが細い。

しかし、細いながらもその身体は、引き締まった筋肉で構成されている。

大出綾太であった。

「本当の勝負はここからです」

山下側のフィールドに、赤玉一個分のおじやまぶよが降る。

たちまちのうちにフィールドの約半分が埋まった。

そのおじやまぶよの上で、山下は、つぎに落ちてきた組ぶよを、くるくるとまわしはじめた。

「まわし」と呼ばれるテクニクであった。

組ぶよを回転させることによって、ぶよが地面に接着するまでの時間を引き延ばし、おじやまぶよが降ってくるのを遅らせる技術である。

左から三列目が先に上まで積み上がりつてしまったほうが負けとなるのが、『ぶよぶよ』のルールであるから、致死量のおじやまぶよが発生した場合、それが降ってくるのを少しでも遅らせたほうが、わずかながらも延命できるのであった。

生き延びている間に、ひよつとしたら、相手側がゲーム・オーバーになつてくれるかもしれない。その可能性に賭けて、まわしを行なうわけである。

(なんだとー！)

山下の視線の先には、ゲームストAチーム側のフィールドがあった。

八組、計一六個のぷよが、ひとつの法則に従って積み上がった。

その積みかたが奇妙なのであった。

ペーマガ編集部で一般的となっている必勝法「階段積み」とは、明らかにちがう。

縦一列に積まれた三個の同色ぷよの間に、別の色のぷよ一個を挟み、その挟み込まれたのと同じ色のぷよ三個を、さらにちがう色のぷよを挟みながら隣りの列に並べている。

これが「挟み込み」と呼ばれる積みかたであることを山下は知っていた。

さらに、ゲームストAチームが「挟み込み」を使って一回戦で勝利したことも、山下は知っている。

しかし、これほどまでに――

これほどまでに、手早く「挟み込み」を積み込むことができるものなのか。

山下の背を、ぞくぞくとするものが疾りぬけていった。

『ぷよぷよ』の上級者対戦では、十字ボタンを下に入ればなしにして、ぷよを常に高速落下させながらプレイするのが常識である。

事実、山下をはじめとする、ペーマガぶよら一番付の上位陣は、皆、十字ボタンを下に入れたまままで、「階段積み」を完成させることができる。

けれども、その状態での「挟み込み」を積み込むのは、おそらくそう簡単にはできないはずだ。

逆に、ゲームストAチームの男たちにしてみれば、このスピードで「挟み込み」はできても、「階段積み」を作ることは困難なのではないか。

技術を習得するとは、そういうことなのだ、と山下は思う。

『ぷよぷよ』にはさまざまな戦法が存在するが、「勝つ」ということを前提にした場合、開いたは何種類かに限定されてくる。

その中からペーマガ軍団が選択したのが「階段積み」であり、ゲームスト・チームが選択したのは「挟み込み」だったのだ。

両編集部では、勝つことだけを目的に、そのひとつの技術をひたすら磨きこんできた。もしも色気をだして、さまざまな技術に手をだしていたら、今はとこの技を使いこなせていたかどうかは疑問である。

たったひとつであっても、徹底的に鍛え上げられた技術を身につけている人間は強い。そういう観点からすると、ペーマガ軍団とゲームスト・チームは、同じ種類の人間な

のかもしれない。

そして、迎えたこの対決。

階段積みが強いのか。

それとも、挟み込みが強いのか。

両者が、ひとつのモニターの中で、磨き上げられた技術をぶつけ合おうとしていた。が、しかし。

〇一二。

山中は、じつにあっけなく敗れ去ったのであった。

一回戦から通じて、これで四連敗。どうにも技の切れが悪い。やっていることがすべて裏目、裏目にてているような印象を受ける。

山下の試合を見ることなく、山中は観客席へと戻っていった。

そのあまりにふがいない聞いぶりに、手塚が声を荒げる。

「山中よお、セメント・タッグの一員にしては、情けねえな。ペーマガぶよら一番付二位が泣くぜ」

それに対して、山中は何かを答えるようとしたが、あと一步のところて思いとどまり、別の言葉にすり替えた。

「すみませんでした」

「だしかにあの挟み込みは強いぜ。しかしなあ、もうちょっと粘つてくれてもいいんじゃないかねえか」

なおもつづく手塚の追求に、呑みかかっていた言葉が、山中の口をついてでる。

「さすが――」

「溜めていたんス」

「溜めていたって、何を？」

その問いには答えずに、山中は別の話を切りだした。

「ところで、板場さん、ちよつと付き合ってほしいんスか」

「いけど、何に付き合えていうんだい？」すでに一回戦で敗退していた「ザイJ」A X Sもとき、板場が、怪訝そうな顔をする。

「つぎの試合のための練習っス。うしろに置いてあるメガドライブを使って、俺と対戦してください」

「ちよつと待て」

この二人——ベーマガAチームの戦いかたは、山下と山中のベーマガBチームとは、根本的に異なっていたのである。

山下・山中は、対戦相手に勝つことだけが目的のセメント・プレイを良しとしていた。それに対して、手塚・大出は、試合に勝つことはもちろんだが、その中で「いかに魅せるか」という点に重きを置いていたのである。対戦相手だけではなく、観客とも勝負をしていた、と言っているだろう。

この一回戦で、両チームが使った技を比べてみれば、それは一目瞭然であった。

山下・山中は、ひたすら階段積みみの五連鎖。

一方の手塚・大出は、八連鎖、六連鎖、六連鎖全消し、折り返しの八連鎖。

あまりにも対照的なこの二チームが、同じベーマガ代表に所属していることが不思議ですらあった。

「さてと、一回戦が終わったわけだが、大出よ、俺たちの優勝確率は、どんなもんだと思う？」手塚が尋ねた。

「ひととおりのチームを見たかぎり、こちらのブロックでは、決勝までは残れそうな気がしますね。だから五〇パーセント以上、つてところですか」

「同感だな」

「大変なのは、山下さんたちのチームでしょ。向こうのブロックでは、決勝までくるまでがひと苦労だと思いますよ。森田さん率いるコンパイル・チームがいるし、それにもう一チーム——」

「ほう——。大出も気づいていたか」

「ええ。山下さんたちがつぎの試合で対戦する、あの二人——。相当な腕の持ち主ですね。『本物のぶよらー』と言つてもいいんじゃないですか」

「山下さんもクジ運が悪かったな。優勝するには、あのチーム、コンパイル、そして俺たちに三連勝しなけりやならないんだから」

「ベーマガ・チーム同士での決勝戦はできまスカね？」

「さあ、ま、つぎの試合をゆつくりと見せてもらおうぜ。場合によっては、この試合で勝ったほうが、俺たちの決勝の相手になる可能性だってあるわけだからな」

手塚の言葉が途切れるのとはほぼ同時に、一回戦の第二試合がはじまろうとしていた。

司会者が、山下・山中の相手となるチーム——すなわち、手塚と大出が、『本物のぶよらー』と認めたチームの名前をコールする。

「それでは、ゲームストAチームさんの入場です！」

§8 まわし

観衆の期待が高まってくるのが、山下にはわかった。

突き刺すような視線が、ベーマガBチームの山下と山中、さらにはゲームストAチームの二人に注がれている。

一回戦を振り返ってみると、コンパイル・チーム、ベーマガAチーム、ベーマガBチーム、そしてゲームストAチームの四チームが、他のチームに比べて圧倒的な短時間で試合に勝利していた。

そのうちの二チームが、いよいよ直接対決に臨もうとしているのだ。

はたして、どれだけ高度なテクニクの応酬を見せてくれるのか。

場内にいた観客はもうろん、試合を行なう山下自身も楽しみてならなかった。

二回戦、第二試合。ベーマガBチームvsゲームストAチーム。

ベーマガBチーム側のプレイヤー・シートには、黄色いTシャツを着た、スポーツ刈りの男が座っていた。

肌の色が、透きとおるように白い。

ベーマガBチームの先鋒、ぶよらー1番付一位の山中直樹である。

一回戦の対テクノポリス戦では、山中は〇——でまさかの敗北を喫していた。その後に山下が四連勝したからよかったようなものの、もしもベーマガBチームが一回戦敗退となっていたら、山中の責任は後々まで追求されていたはずである。

（今回は勝ってくれるだろう）

会場内にいるベーマガ関係者の誰もが、そう信しながら山中の闘いを見つめていた。

「それは準備はよろしいですか。レディーツ、ゴーツ！」司会者が叫んだ。

試合開始である。

山中と、その相手となるゲームストAチームの男が、落ちてくる組ぶよを、それぞれ最適と思われる場所へ積み込んでいく。

七組目、八組目——

それだけの組ぶよが落ちてきたところで、試合を眺めていた山下の顔から、さっと血の気がひいた。

「な——」

叫びそうになった声を、必死に押しとどめた。

「わかってますって」

眼鏡の奥で、大出の瞳が鋭い光を放った。

試合が開始された。

それから三五秒後。

場内が、これまでのどの試合よりも、大きな歓声で包まれることになる。

大出が、華麗なる技を披露したのであった。

六連鎖全消し——

名付けるならば、そのようになるだろう。

六連鎖を終えた後、画面上にひとつのぷよも残らないようにすべて消す。そういう技である。

言葉にするのは簡単だが、実際にその技を行なうのは、困難を極める。

なによりも、配牌の運に、大きく左右される。全消しというのは、たとえ仕掛けが完成していたとしても、それを作動させる組ぶぷよが、すぐさま落ちてきてくれないことには成功しない。さらに、その組ぶぷよのうちひとつの色のぷよが、連鎖後に余ってしまいうように、全消しとはならない。

相手に赤玉を送り込めるだけの連鎖で、なおかつ全消しを成功させるには、かなりの高度な技術と、相当の強運を必要とするのである。

「魅せてくれるじゃねえか」

観戦していた手塚が、満足をうな笑みを浮かべた。

手塚には、わかっていたのである。

大出の六連鎖全消しが、単なる偶然の産物ではないということか。

かぎりなく可能性を追求した結果、生まれたものであるということか。

今の試合、大出は四連鎖を組んだ時点で、すでに四連鎖全消しの仕掛けを完成させていた。相手側フィールドの左から三列目が積み上がった状態を考えると、あとは、点火する色が落ちてくれば、それで目的どおりの全消しをして、試合は終わっていたはずである。

しかし、その色が落ちてはこなかった。そこで大出は、手早く方針を変更することにした。

五連鎖全消しに、である。

ところが、落ちてくる組ぶぷよをどう利用しても、五連鎖全消しの仕掛けを完成できそうにない。

そこで、さらにもう一度、方針の変更を図る。

新たな目標は、六連鎖全消しだ。

たとえるならば、麻雀における「回し打ち」のような作業を、大出は行なっていたのであった。そのように、二度の目標変更を経て、ようやく披露できたのが、今の六連鎖全消しなのである。

「このぷよと同じく、『ふたぷよ』にも全消しボーナスというのをつけてほしいですよ。せめて三九〇点もらえれば、赤玉が一個増えたのに」

そう言つて、大出は唇を尖らせた。

あと何点多ければ、赤玉が一つ増えるのか——落トボーナスも考えに入れなければならないから、誰にでも瞬時に即答できるようなことはない。おじやまぷよ算二段を所持する者ならではの台詞である。

つづく「ゲーム目」

大出が繰りだしたのは、「折り返し」という高度な技を織り混ぜた八連鎖であった。

「この連鎖は、四八九八〇点。落トボーナスを加えて、赤玉が三個、大ぶよが一個、小ぶよが五個、つてとてすか」

例によって、まだ連鎖の途中で、どれだけの量のおじやまぷよが発生するかを言い当ててみせる。

手塚、二一〇。大出、二一〇。

ベーマガAチームの完勝であった。

大きく沸く場内。

「フラボー！」

「最高だぜっ！」

「君たちには、誰も勝てないイイ！」

試合を終えて、自分の席に戻ろうとする手塚と大出に、観客から嵐のような拍手が贈られた。

それに応えるように、軽く手を振りながら、席に着く一人。

「ま、俺たちらしい試合ができたよな」と、手塚。

「最後の試合、本当は、もう一連鎖のばしたかったんですけどね」大出は不満げだ。

「おう、そういう向上心はいいいね。勝負なんてのは、観客を沸かせてナンボのものだからな」手塚が笑った。そうなのである。

一連鎖 二連鎖

それだけの仕掛けを手際よく積み込んでいく。

四連鎖 五連鎖

ここまでの仕掛けができれば、あとは作動させれば勝てる。

が、手塚は積み込むことをやめなかった。

六連鎖

やめない。

七連鎖

まだやめない。

八連鎖

ちらりと相手のフィールドに視線を送ると、ようやく点火ポイントに、色ぶよを落とした。

連鎖がはじまる。

一連鎖 二連鎖 三連鎖 四連鎖……。ぶよよん という軽快な効果音と共に、つぎつぎと仕

掛けられたぶよたちが消えていく。

その時——まだ連鎖が行なわれている途中で、試合を見守っていた大出がぼそりとつぶやいた。

「この連鎖は、四五七〇点ですね。ということは、落下ポナスを入れて、赤玉が二

一個、大ぶよが四個、小ぶよが二個 っていうところですか」

六連鎖 七連鎖 八連鎖

連鎖が終わった。

電撃王側の画面の上部に、ずらりと六個の赤玉が並ぶ。

赤玉六個以上の予告ぶよは、両面には表示されない。よって、大出が言った「赤玉二

一個 大ぶよ四個 小ぶよ一個」のおじやまぶよが、本当に発生したのかどうかは不明である。

山のようにおじやまぶよが降っていった。

一度。

二度。

電撃王側のフィールドが、透明のおじやまぶよで埋め尽くされた。

手塚が二ゲームを先取したのであった。

つづく二ゲーム目。

再び、手塚の早積みが火を噴く。

今度は、六連鎖であった。

「一〇四六〇点ですね。ということは、落下ポナスを加えて、赤玉五個 小ぶよ二個

よって教祖さまの勝ちです」と、大出。

連鎖が終わる、電撃王側フィールドの上部に、予告ぶよが並んだ。

その内訳は、赤玉五個 小ぶよ一個——大出が連鎖の途中で予想したのと、寸分たが

わぬ数の予告ぶよである。

「さすがだね、大出。おまえの計算の速さには舌を巻くぜ」

相手のフィールドに降っていくおじやまぶよを眺めながら、手塚が感心するように言った。

それに対して、

「いやー、まだまだですよ、教祖さま」

照れているのが、大出は、人差し指で鼻の下をこする。「まだ僕はおじやまぶよ算の二段ですからね。先は長いです」

おじやまぶよ算。

積み上がっている仕掛けを動かすと、何点になるのか。そして、何個のおじやまぶよが発生するのか——それを瞬時に計算する算術のことである。

計算する速度と、正確さによって、おじやまぶよ算には段位が認定される。

大出は、その二段であった。

むろん、誰にでも真似のできるようなものではない。

おじやまぶよ算の達人になると、その時々局面で、今、ここに仕掛けを作動させる

と、どれだけのおじやまぶよがどのようなタイミングで降り、それに対する相手側からの反撃がどうあるから、勝負の決着がどのように着くのか、というところまでを完璧に読み切ることができるといふ。

まるで将棋やオセロの有段者の「とき能力を、『ぶよぶよ』というゲームにおいて発揮できる人間——それが、おじやまぶよ算を極めた者たちなのである。

二ゲームを連取して勝利を決めた手塚に代わって、おじやまぶよ算二段の大出が、プレイヤー・シートに座った。

「大出、俺たちのチームの闘いかたはわかってるよな」手塚が訊いた。

「ええ」

「ただ勝つだけじゃ駄目だね」

いたと言えるのである。

しかし。

たしかに有利なポジションではあったが、必ずしもそれが幸運につながるとはかぎらない。

先ほどのペーマガCチーム——「サイJAXSもどき」のことである。

トーナメント一回戦で、ペーマガCチームの相手となっていたのが、予選A組の勝者であった。

その予選A組というのが、この大会の第一試合——すなわち、コンパイル・チームvsラオックス・チームだったのである。

こうした組み合わせになった時点で、ペーマガCチームは、なれば一回戦敗退が決まっていたと言っても過言ではないだろう。

それほど、この日のコンパイル・チームのエース・森田の強さは、圧倒的なものであったのだ。

事実、ラオックス・チームを一方的に叩き潰し、ペーマガCチームをも、わずかな時間ですべて完膚なきまでに撃破していた。

森田の存在が、幸運であつたはずのペーマガCチームを、奈落の底へと突き落としたのであった。

試合に敗れ、観客席に戻ってきたペーマガCチームの石井が、うわ言のようにつぶやいた。

「本物でしたよ——森田さんは……。あそこまで技がきれいとは——」

焦点の定まらない視線を、他のペーマガ軍団が座っている方向へと向けている。

「うちの上位陣四人も確かに強い——だが、森田さんも、まづがはやく強い——。両者がぶつかり合ったら、どうなるのか——僕には想像がつかない——」

§7 おじやまぶよ算

一回戦の試合が、つぎつぎと行なわれていった。

トーナメント表の左側の対戦から順に、すでに、七試合目までを消化していた。

テクノポリス・チームを相手にしたペーマガBチーム——山下と山中による「YYセメント・タッグ」は、山中がストレート負けするという波乱はあったものの、山下が無

難に連勝し、二回戦への進出を決めていた。

そして迎えた、一回戦最後の試合。

ペーマガAチームvs電撃王。

手塚、教祖さま、一郎、出陣のときである。

すでにペーマガAチームの二人は、試合が行なわれるステージ上へ移動していた。

「これでひとりのチームを見ることができたってわけか。各出版社の代表というだけあって、まあ、なかなかのメンツがそろったもんだぜ」と、手塚。

「電撃王チームは、予選にてますからね。最後にプレイを披露するのが、僕らのチームってわけですか」

答えたのは、細身の男であった。

胸が細い。

腕が細い。

首が細い。

眼鏡が細い。

何もかもが細い。

いや、よく見ると——

細いながらもその身体は、引き締まった筋肉で構成されていた。

特に、手首から肘にかけてが凄い。メガドライブのパッドを操作することによって、鍛え上げられた筋肉である。

大出綾太であった。

その肩を手塚が叩く。

「大出よお、トリをつとめるからには、生半可なプレイじゃ許されねえぞ」

「わかってますって、教祖さま。ペーマガAチームの華麗なところを魅せればいいんですね」

「おうよ。まずは俺からいくぜ」

威勢よく手塚が、プレイヤー・シートに着いた。

それだけで場内にざわめきがかかる。あれが手塚一郎だ、あの人がぶよ教祖だ、といった声が、ささやかな場所から聴こえた。

ぶよぶよファンの間での手塚の知名度は、絶大なのであった。

試合がはじまった。

手塚が積む。

とて勝利をおさめたとしても、予選を行わない他のチームとくらべて、優勝までに一試合多く闘うことになる。

予選に出場すること自体が、大きなハンデイとなるのであった。

幸い、ペーマガ代表の三チームは、その予選組の中には選ばれなかった。

いや、それどころか。

トーナメントの一回戦において、ペーマガ代表三チームそれぞれの相手となっているのは、いずれも予選を勝ち抜いてきたチームだったのである。

これは、ペーマガ軍団にとって、じつに幸運なことと言えた。

なぜならば、自分が試合をする前に、その対戦相手の闘いぶりを予選で見ておくことができるからだ。

『ぶよぶよ』に限らず、対戦型のゲームでは、まったく未知の人間を相手にするのと、ある程度闘いかたがわかっていいる人間を相手にするのとは、精神的に天と地ほども異なる。

仮に自分よりも技術が遥かに劣る相手であったとしても、その人物に関する情報が皆無の場合、闘いには大きな不安がつきまとう。

どのくらいの力量を持った人間なのか。

自分よりも強いのか。弱いのか。

どのような戦法を使ってくるのか。

そうしたプレッシャーが、未知の相手に相対したプレイヤーを、頭上から押し潰すかのごとく襲いかかってくる。それを克服して、自分の実力を発揮できた者が、一歩有利に勝負を進めることができるのだ。

ところが、この場合――

ペーマガ代表の三チームは、予選を戦戦することによって、一回戦での対戦相手に関する予備知識を得ることができた。

一度その闘いぶりを見ておけば、相手の力量についてのおおよその見当はつく。

ぶよを落下させるスピード。

積みかたの効率の良さ。

ぶよの回転方向。

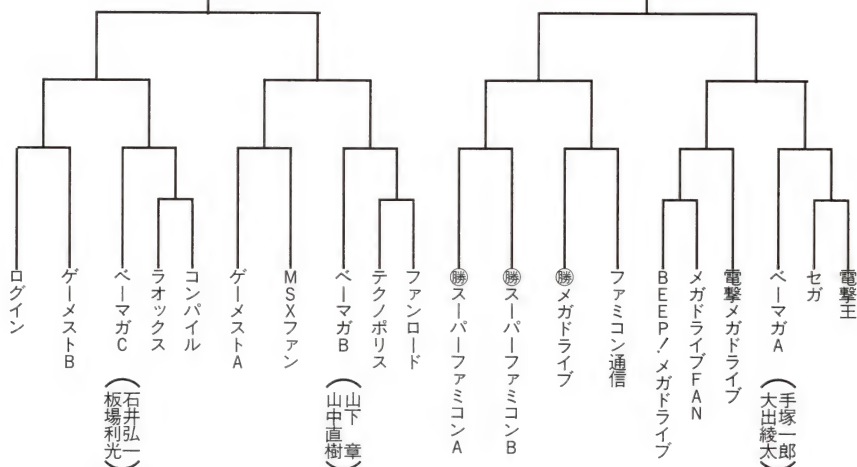
そのようなことが、相手の実力を見極めるポイントとなる。

それらを予選でチェックしておけば、未知の相手と闘う時のプレッシャーは、確実に軽減される。だから、ペーマガ軍団は、トーナメントの組み合わせにおいて、恵まれて

「出版社対抗 激突!! ぶよぶよ自慢」トーナメント表

<Aブロック>

<Bブロック>



だが、山下は決してそのようなことはしなかった。したとしても、それは審判戦以外の時であった。

審判のかかった勝負で、「遊んで」みて、その結果負けたとしたら、どうするというのが――

勝てる相手には、徹底的に勝つ。

もう一度とこの人には挑戦したくないと思わせるくらい、辛い思い出をたたき込む。そういう闘いを繰り返して、三位という審判にまで昇りつめてきたのだ。

そして、今――

森田ぶよ道という男が、自分と同じ闘いかたを、この大会で実行しようとしている。

敗れたラオックス・チームは、そのプレイぶりから推測するに、おそらくあまり『ぶよぷよ』をやったことがなかったであろう。

それでも森田は、手を抜かなかった。

完膚なきまでに、たたきのめした。

そう。

優勝という大目標があるこの場では、どれだけ一方的な勝ちかたをしようとも、他人からとやかく言われることはないのだ。

獅子は一兔を倒す時でも全力を尽くす――

そのような言葉をもつて、あらゆるワンサイド・ゲームが、正当化されてしまうのだ。山下は、それがうれしくてたまらなかった。

コンパイル・チームの二戦目の相手となつたのは、ベーマガCチーム――すなわち「サイJAXSもどき」であった。

「サイJAXSもどき」といえども、ベーマガぶよら一審判五位の石井が加わっている。

一筋縄にはいかない相手のはずである。

しかし、勝負はわずかな時間でついていた。

先におじやまぶよを送り込んだのは、石井であった。

森田が五連鎖を完成させないうちに、その仕掛けを潰してしまおうと考えたのだ。

森田のフィールドに三段分のおじやまぶよが降り、たしかに仕掛けはその下に埋まつてしまったかのように見えた。

しかし、恐るべきは、森田ぶよ道である。その降ってきたおじやまぶよを利用して、瞬く間に新たな五連鎖を組み上げたのだ。

「むう――」森田の鮮やかな積み込み技術を見せられた山下は、思わすうなっていた。

赤玉一個分のおじやまぶよが、二回に分けて石井側のフィールドに降っていく。

「ば、ばかな――」

石井の唇が歪み、そのままでの形で固まっていた。

森田のセメント・プレイが、石井たちベーマガCチームを短時間で葬り去ったのであった。

試合を終えて、またも静かに立ち上がる森田。

ゲーム・オーバーの表示がでている画面に、眼鏡の奥から、やわらかな視線を送っている。

ころろしかし、その口元が緩んでいるように見えた。

健康的に日に焼けた男であった。

見るからに好青年、との印象を受ける。

だが、山下は見逃さなかった。

森田の背後に存在する、触れただけで肌が斬り裂かれそうな大気の流れを。

ゆらり。

闘いの中に身を置く者のみが身体から発する、独特の圧力であった。

闘気、であった。

86 トーナメント表

あらためてトーナメント表の組み合わせを見直してみると、ひとつ気づくことがあった。

ベーマガ代表の三チームが、極めて恵まれたポジションにいる、ということである。

今回、大会に参加しているのは、総勢二〇チーム。

もしも平等な条件でトーナメント戦を行なおうとするなら、その参加チーム数は、二、四、八、一六、三二……といった二の乗数でなければならぬ。

しかし、二〇チームの場合は――一六チームによるトーナメントを組もうとするのであれば、四チームがあぶれることになる。

そこで、主催者側が用意した方法は、トーナメント戦の前に、八チームを抽選で選びだし、計四試合の予選を行なわせる、というものであった。

予選で負けたチームは、もちろんトーナメントに出場することはできない。また、た

勝負は一分と少々でついていた。

大きくどよめく場内。

しかし、勝負を制した男は無表情のまま、何事もなかったかのように、静かに立ち上がった。

試合が終わった画面に、眼鏡の奥から、やわらかな視線を送っている。健康的に日に焼けた男であった。

見るからに好青年との印象を受ける。

森田ぶよ道であった。

『ぶよぶよ』のゲーム・デザイナーであり、「ぶよキング」とも呼ばれる、コンパイル・チームのエース——森田を簡単に紹介するならば、そのようになる。

全国のおよらーの間でも、森田のぶよ技術は、この上ない高みに達していると噂されていた。

その森田が、多くの観衆の前で、試合をして、圧倒的な強さで勝ったのだ。編集部対抗ぶよぶよ大会のオープニングを飾る、第一戦でのことである。

相手は、ゲスト出演のラオックス・チーム。

森田のそれは、高速に五連鎖を作って、赤玉二個を送り込むといった、まったく遊びのない戦いかたであった。ただひたすら、相手を潰すことが目的の、がっちんこ（真剣勝負）プレイである。

それを見た山下は、うれしくて、歓喜の声を洩らしそうになった。

（会場を提供してくれたラオックス相手に、ここまで遠慮のないプレイをするとはね。

森田さんは、本気だつてことか——）

知らず知らずのうちに、山下の唇の端が大きく吊り上がっていた。

この大会のルールは、一チームを構成する二名が、それぞれ試合を行ない、一人とも勝てば、そのチームは勝ち抜け。一人が勝ち、一人が負けたら、両チームの勝者同士で決着戦を行なう、というものである。

個々の試合で勝負を決める方法は、三セットマッチ——すなわち、一勝先取したほうが勝ち、という形式であった。

森田ほどの実力者であれば、わざと相手に二勝させておいて、一对一のイープンから

最後のセットを取る、といった戦いかたも、決して難しいことはない。とくに相手のぶよレベルが、さほど高くない場合、そのような戦いかたをして、場を盛り上げる上級者も少なからず存在する。

だが、森田は、そうしなかった。

自分の持ちうる技術を惜しむことなくつき込み、大会第一戦でスパープレイを披露したので。

結果、勝負は一分とちょっとついていた。

それを見て、山下は目元に笑みを浮かべたのであった。

うれしくて仕方がなかったのである。

自分と同じ種類の闘いを望む者が、ここにもいたことが。

がっちんこ。

セメント。

シュート。

プロレスの世界に、そのような隠語がある。

どれも同じ意味で、レスラーが、プロレスにおける「暗黙の了解」を守らず、真剣に行なう勝負のことを言う。

観客を沸かすことが目的で、真剣にやる試合ではない。

相手を潰せるかどうか——その一点において真剣なやりとりをする闘い、ということである。

結果として、腕の骨を折られてマットに這いつくばるレスラーもいる。また、そのような危険な試合を続行させるわけにはいかないと、団体側が何らかの方法で試合を中止させてしまう場合もある。

山下が望んでいたのも、そうしたレベルの闘いなのであった。

遊びや魅せる要素の入り込む余地がなく、勝つことこそすべて——そういう闘いなのであった。

編集部で『ぶよぶよ』の番付公式戦を行なっている時——

ただひたすら赤玉二個を、最短時間で相手側に送り込むとする山下のプレイは、「おもしろみがない」「美しくない」などと非難されることがあった。

というのも、番付の上位陣には、赤玉をどれだけ多く送れるか、あるいは、どのような複雑な積みかたができるか、など、勝つこと以外の目的を持ったプレイを試す者が多かったからだ。

よ」をやリつづけ、参加者が全員、体調を崩した。

それほどまでに時間を費やし、それほどまでにぶよ技術の体系化につとめてきたペー・マガ・チームが、そう簡単に敗れるとは、手塚には考えにくかった。

もしもペー・マガ・チームの前に立ちちはだかつてくるとすれば、それはコンパイル・チームが最右翼であろう。

『ぶよぶよ』の開発元であるコンパイルのチームには、恐ろしく技の切れる森田ぶよ道という男がいる。

森田は、『ぶよぶよ』のゲーム・デザイナーであった。開発途中から『ぶよ』をやリつづけているのであるから、そのぶよ技術は、信じたは高いレベルにまで達している。

仮に森田がペー・マガぶよらー番付に挑戦してきたなら、一体どのあたりにランクづけされるのか。圧倒的な実力をもつて一位の座につくのか、それとも——。この大会をつうじて、その答えがでされるのかもしれない。

(問題は、だ)

手塚の思考の隅に、引つかかるものがあった。

(他の編集部に、どれだけ本物のぶよらーがいるかってことだ)

『ぶよぶよ』をプレイする人を、『ぶよらー』と呼ぶ。

『本物のぶよらー』とは、『ぶよぶよ』の酸いも甘いも心得て、ある一線を越えたプレイがでる者のことを指す。

他の編集部の『ぶよぶよ』の技術レベルがはたしてどれほどのものなのか、手塚には想像もつかない。

しかし、これだけの人間が参加してくれば、なかには、いるはずである。

どうすれば最速で赤玉一個を送れるのかを研究しつづけた者が。

相手を短時間で「ばたんきゅー」させるための特訓に、歯を食いしばりながら耐えてきた者が。

ペー・マガ編集部でもつとも基本的な戦法に「階段積み」と呼ばれるものがあるのだが、ひよっとしたら、他の編集部では、これまでに手塚の見たこともないような技術体系が確立されているかもしれない。

そうしたさまざまな考えを巡らしているうちに、手塚の唇には、太い笑みが浮かんできた。

(楽しくなってきたぞうだぜ、おい)

これからはじまる闘いのことを考えると、無邪気な子供のごとく胸がときめいている自分に、手塚は気づいた。

その意識が、視線の向けられているトーナメント表へと戻る。

手塚と大出が組んでいるペー・マガAチームは、Bブロックにエントリーされていた。対して、山下と山中によるペー・マガBチームは、Aブロック。

石井と板場が組む「サイJAXSもとき」のペー・マガCチームも、Aブロックである。(うまい具合に分かれたもんだな)

腕を組みながら、手塚はうんうんと首を二度、三度振っていた。

この組み合わせならば、山下と約束した決勝でのペー・マガAチームvsペー・マガBチーム戦も可能である。もちろん、互いが勝ち抜いていければの話ではあるが。

手塚が要注意と考えていたコンパイル・チームは、山下たちと同じAブロックにエントリーされていた。

山下チーム、サイJAXSもとき、コンパイル・チーム——予備知識のある三チームは、すべて自分とは逆のAブロックにすることになる。

「ちえつ。山下さんチームも、コンパイル・チームも別ブロックか」

嘘とも本気ともつかぬ調子で、手塚がつぶやいた。

それに対して敏感に反応したのは、隣の席に座っていた山下であった。

「油断するな——。やる」のは、おそらく俺たちだけではないはずだ」

やる。『ぶよぶよ』で、あるレベル以上の極めたプレイができる——そういう意味である。

山下の目が、厳しくなった。

唇が、きゅつと結ばれた。

ゆらり、と山下の周りの空気が揺れたように見えた。

「わかってますって。このメンツの顔つきを見れば——ね」手塚が答えた。その肉の中から、何かが外へ向かって弾けたようにしている。

ゆらり。

いつの間にか手塚も、周囲に山下と似たような不思議な空気の流れをまとっていた。闘いの中に身を置く者が発する、独特の圧力であった。

闘気、であった。

しかし、他の編集部という外敵に向かうことになった今、自然と彼らの間には、固い結束が生まれていたのである。

§4 闘気

「それでは、このトーナメント表にしたがって、大会を開始致します」

マイクを持った司会者が、高らかに開会を宣言した。

張りつめていた場内の空気が、さらに緊張の度合を増したかのようであった。

これから闘おうとする者たちの熱気が、互いに絡み合い、融合をはじめ、場内から弾けださんばかりに膨張しつづけている――。

そんな感じであった。

最後列に近い座席に座っていた手塚は、その熱気の動きを、はつきりと肌で感じ取っていた。

と同時に、びりびりと痺れるような感覚が、手塚の背筋を駆け昇っていく。にやり。

手塚の唇の端が、ゆるく吊り上がった。

（幸せだぜい、俺はよお――）

周囲の誰も気づかないところで、手塚の身体が小刻みに震えていた。

歓びの震えであった。

――ついに、『ぶよぶよ』が、これほど立派な大会を開けるまでになったのだ。

はじめに、ファミコンのディスク版として登場した頃は、誰も見向きもしてくれなかった。

『デトリス』『コラムス』『サンリオカーニバル』――似たようなゲームがいくつもあったからだ。

それを、俺が説いてきた。

『ぶよぶよ』のおもしろさは、それらのゲームとは、またひと味が違うのだと。

じつは『ぶよぶよ』には、奥深いゲーム性があるのだよと。

そうした布教活動が、どれだけ現在の『ぶよぶよ』のヒットに貢献できたのかはわからない。

けれども、俺は満足なのである。

自分の見いだしたゲームが、こんなにも多くの人々から愛してもらえるなんて。微々たるものかもしれないが、『ぶよぶよ』というゲームを育てるのに協力できたのだ。そんな満足感もある。

そして、俺はこれから、その愛したゲームの闘いに、身を投じようとしている。

これほど至福の瞬間があるだろうか――

手塚の目の奥に、嬉々とした光が宿っていた。

「負けるわけにはいかんぜよ」

ぼそりとつぶやいた。

先刻から、手塚の視線は、ある一点に固定されている。

視線を追っていく――

ホワイト・ボードがあった。

会社の会議室などに置かれているのと同じタイプのものだ。

そこには、これから行なわれるぶよぶよ大会のトーナメント表が書かれていた。

全一〇チーム。

その闘いの組み合わせを、主催者側が抽選で決めたトーナメント表である。

ベーマガ代表の三チームが、どのような組み合わせになるのか。手塚の関心は、そこにあった。

たとえば、一回戦でいきなりベーマガAチームとベーマガBチームが対戦することになれば、それはベーマガ代表にとって、まちがいく大きな損失となる。トーナメントで上位に残れるだけの實力を持ったチームの一つが、一回戦で姿を消すことになってしまうからだ――。

もしも、手塚がこの考えを声にだして他人に伝えたならば、なんと自信過剰な奴だ、と思われたにちがいない。

しかし手塚は、己の考えを訂正するつもりはなかった。

自分たちベーマガ代表チームは、それだけのことをやってきた、との自負があったからである。

電波新聞社の裏のラーメン屋「遊々」で、階段積みをする時に三十一積みと三十二積みのどちらの効率がいいか、激論を交わし、周囲から冷たい目で見られたこともあった。番付に挑戦する公式戦を繰り返したため、その月の原稿をおとししまい、貧困にあえいだライターもいた。

一年前の温泉慰安旅行では、のんびりと身体を休めるどころか、夜を徹して『ぶよぶ

代表選出会議が行なわれた日から数日後——すなわち、ぶよぶよ大会の前日。山下と手塚は、ある覚悟を決めて、編集部へと向かっていた。

たとえそれが、往々際が悪いと思われようとも、ペーマガの編集を担当している「編さん」の顔を見たら、こう直訴するつもりだった。

「ぶよぶよ大会出場者を決定するリーグ戦をやらせてください。」——と。

ところが、顔を合わせるなり編さんが口にした言葉は、予想外のものであった。

「今日、コンパイルから電話があつてね。明日の大会は、各編集部から何チームが出場してもいいだろうよ」

結局、再度の協議の末、以下の三チームが、ペーマガを代表してぶよぶよ大会に出場することになった。

ペーマガAチーム。手塚一郎、大出綾太。別名「講師コンビ」。

ペーマガ誌上で「ぶよぶよ虎の穴」「ことんぶよぶよ」という連載をつづけてきた二人である。「ぶよぶよ道」を語るに説いてきたからには、負けるわけにはいかない。絶対に勝つ。勝たねばならない。そうした宿命を背負ったチームである。

ペーマガBチーム。山下章、山中直樹。別名「VYセメント・タッグ」。

真剣勝負（セメント・マッチ）での勝利に対する食欲さは、右にでる者がいないと言われている二人のチームである。勝つためには、赤玉一個ちようどを高速で相手に送り込むといった、情け容赦のないプレイも辞さない。

そして、ペーマガCチーム。仲みゆき、板場利光。別名「サイJAXS」。

ペーマガぶよぶよ一番付の最下位に位置する仲みゆきと、またデビュー前の新弟子・板場利光によるコンビである。その名も「サイJAXS（最弱つす）」。ペーマガ編集部では、最も弱いチームとされる。しかし、仕事の都合で仲みゆきが出場できなくなつたため、代打として番付五位の石井弘一が、このチームに加わることになった。結果として、「最弱つす」ではなく、「サイJAXS」ともなつてしまつたのが、なんとも残念なところはあるが。

以上の三チーム、計六人が、この日、ラオックスのイベント・ホールに集まつたのであった。

目的はたひとつ、編集部対抗ぶよぶよ大会で、最強の座を勝ち取ることである。

「教祖さま、みんなのコンディションはどうだい」遅れて会場入りした山下が尋ねた。

「上々ですぜ。さつきも大出が、スケルトンT相手に二連鎖を決めたところですよ」

答えた手塚は、視線を会場の後方に向けた。

そこには、「ぶよぶよ」のささつたメガドライブと、それに接続されたモニターが、五組ほど置かれていた。

大会が開始される前、参加者たちが晩ならしをできるようと、主催者側が用意しておいたセットである。それを使って大出が二連鎖を披露したのだ。

そのプレイを見ていた他の編集部の間は、はたしてどのような反応を示したのだろう。

驚嘆の声をあげたのか。

それとも、二連鎖など当たり前とも言いたげに、鼻で笑つたのか。

そんなことを考えていた山下に、今度は手塚が問いかけた。

「山下さんのほうは、どうなんですかい」

「どう、というところ」

「こいつの具合いですよ」言いながら手塚は、ジョイパッドを操作するような手つきをしてみせた。

「ああ——。昨日はちよつと遅くまでやっていたがね」

「ほう」

「それなりの準備はしてきたよ。教祖さまに負けないようにね」

言つた後、山下はちらりと山中に目配せを送つた。にやりと笑みを返す山中。

意味深な目配せ。そして、意味深な微笑であつた。

「まあ、とにかく——」ペーマガ代表メンバーの中央に立つと、山下は、ゆつくりと、そして、はっきりとした口調で言つた。

「俺たちが、この日のためにどれだけのことをやつてきたのか。もう一度、思い返してほしい。俺たちは、勝たねばならぬのだ——」

固い決意のこもつた声であつた。

ほかの五人が、黙つてうなずく。

「山下さん、決勝で会いましょうぜ。ペーマガ・チーム同士の闘いで、この大会を締めくくつてのは、どうですかあ——」

語尾の「かあ」の部分を強調するように、手塚が言う。

「応援させていただきます、押忍」謙虚な発言をしたのは、板場である。

六人の囲んでいる空間が、不思議な熱気を帯びていた。

そこにいるのは、普段は、番付を賭けて闘い合う、ライバル関係にある六人であつた。

そうした原稿がコンパイルの目にとまり、それがメガドライブ版発売の動機のひとつになった、というのは、いまや、ぶよファンたちの間では有名な話である。

今、こうして『ぶよぶよ』を各種ゲーム機、パソコン、そしてゲーム・センターでプレイできるのは、手塚の努力があつてこそなのかもしれない。

だからこそ、ぶよファンたちは手塚のことを、感謝の念をこめて『教祖さま』と呼んでいるのである。

その手塚が、山下を出迎えた。

出版社対抗ぶよぶよ大会の会場でのことである。

「もうみんな集まっていますぜ」

手塚のその言葉に導かれるかのように、四人の男が山下の前に姿を現わした。

大出綾太。

山中直樹。

石井弘一。

板場利光。

この日のぶよぶよ大会に参加する、マイコンBASICマガジン——通称「ペーマガ」代表の戦士たちであった。

大会を取り仕切っているコンパイルから当初送られてきたリリースでは、各編集部からの参加は、二人一組の一チームずつ、ということになっていた。

当然のごとく、ぶよマニアがそろっているペーマガ編集部では、誰が出場するのか、ということに激しい議論が交わされることになる。

その時にでた結論が、他の編集部との真剣勝負になる以上、ペーマガぶよ一番付の上位二名を送り込むのが最良の方法ではないか、というものであった。

ペーマガぶよ一番付——それは、編集部内での『ぶよぶよ』の晩前を順位づけた公式ランキングである。

一位から一〇位までの者がランカーとして認められ、机の上に貼られたランキング表にその名が刻み込まれる。

番付の順位を入れ替えるための闘いは「公式戦」と呼ばれ、以下のようなルールのもとで実施される。

①公式戦は、自分よりも番付がひとつ上の者にしか挑むことができない。

②番付が下位の者が上位の者に勝利した場合、両者の番付は入れ替わる。

③勝負は、一〇勝先取したほうが一本。その闘いを繰り返し、先に一本を取った者が勝

ちとなる。

④一本取り合うことに、1Pと2Pのポジションの交代をする。最初の一本は、番付が上位の者が、どちらか好きなポジションを選ぶことができる。

このシステムの中で特筆すべきは、①の、番付がひとつ上の者にしか公式戦を挑むことができない、というものである。

たとえばボクシングのランキング戦の場合、ランキング六位の者が、一足飛びにランキング一位（あるいはチャンピオン）に挑戦することができる。

しかし、ペーマガぶよ一番付では、それは許されない。六位の者が一位になりたければ、五位、四位、三位、二位、一位——と、計五人の者を倒していかなければならないのだ。

また、新たに番付に加わろうとする者は、一〇位の人間から順番に倒して、勝ち上がった後、新たに番付に加わらなければならない。

なんとも苛酷なルールであった。

そのルールにしたがつて決められたぶよ一番付は、ぶよぶよ大会が開催される一週間前には、つぎのようになっていた。

一位、大出綾太。

二位、山中直樹。

三位、山下 章。

四位、手塚一郎。

五位、石井弘一。

他の編集部との対抗戦に勝つためには、一位の大出と二位の山中のコンビを出場させるのがベストであろう——それが、ペーマガ編集部の会議でだされた結論であった。

その時、露骨に不服そうな表情を浮かべた者たちがいる。

三位の山下と四位の手塚である。

番付こそ下回っているが、自分たちの『ぶよぶよ』に賭けてきた情熱は、決して上の一人に劣るものではない。彼らは、そう考えていた。

実際のところ、番付一位から四位までの実力差は、紙一重であったのだ。次の公式戦を行なった時に、今とはちがった番付がでるようになることも、何の不思議もなかった。

さらに手塚にしてみれば、『教祖さま』と呼ばれながら、肝心の大会に出場できないということになれば、それは屈辱以外の何物でもない。

82 激突!!ぶよぶよ自慢

九三年五月二十一日

秋葉原にあるラオックス・コンピュータ館のイベント・ホールの座席は、どこかしら異様なムードを醸だしている者たちで埋められていた。

空気が、重苦しい。

並段、ゲーム大会などが頻繁に行なわれているこのホールでも、これはまでに張り詰めた空気に支配されることは、滅多になかった。

正面の壁には、大きな看板が掲げられている。

『出版社対抗・激突!!ぶよぶよ自慢』

看板には、そのような文字が綴られていた。

コンパイル開発、セガ販売のメガドライブ版『ぶよぶよ』を使って、出版業界ナンバーワンのプレイヤーを決めよう——それが、この日行なわれる大会の主旨であった。

したがって、場内に集まっているのは、いわゆる業界人ということになる。それも、半端でなく『ぶよぶよ』に心酔している連中ばかりなのだ。

こうした出版社対抗のゲーム大会というのは、一見和やかな空気に包まれているようでありながら、その空気の底にはとげとげしいライバル心が潜んでいるものである。

この大会で優勝して、雑誌の名前を売ろう——そう考えている者もいるだろう。

あの雑誌だけに負けられない——参加メンバーを見た時、電撃的にそう感じる者もいるかもしれない。

まちがひなく言えるのは、この間いが、ふだん気の合う仲間と行なわれているレベルのものとは、明らかに異なるということだ。

敗れた時には、そのゲームに対する編集部員の熟練度が、勝利した編集部よりも劣っているというのを露呈することになる。しかも、そうした結果が、さまざまに雑誌にて報道されるのである。

ゲームの攻略記事というのが、ゲーム雑誌の売りのひとつになっている以上、出版社対抗ゲーム大会で惨敗を喫することは避けなければならない。

たとえば、Aというゲームの大会で最下位になった雑誌が、もしも「こうすればAで日本一になれるよ」という特集記事を組んだとしても、それは極めて説得力の低いもの

となってしまう。

今のゲームファンたちは、そのあたりまで各誌の誌面から読み取る力を持っている。だから、本来はお祭りのイベントであってほしい出版社大会でも、決して気は抜けない——

この日、会場にいる者の多くが、そうした文脈を理解していた。

だからこそ、ラオックスのイベント・ホールが、ぴりぴりと張り詰めた緊張感で満たされていたのである。

一般ユーザーを集めたゲーム大会とは、ちがった雰囲気になるのも、当然のことと言えた。

むしろ、一般の大会であろうと、その時の状況に応じた物語が生まれてくるはずである。それはまちがひない。

しかし、出版社大会では、確実に参加者たちの背負っているものがちがうのである。自らのプライドを賭けて。

所属する編集部の看板を賭けて。

間いの時が、刻一刻と近づいていた。

83 ぶよ教祖

山下がラオックスのイベント・ホールに到着したのは、大会がはじまるわずか五分ほど前のことであった。

「遅かったすなわ。早く登録しないと、出場できなくなりますぞ」

言いながら山下を出迎えたのは、ジーンズにTシャツ、その上にブルーの薄手のジャンパー、というラフな服装に身を包んだ男であった。

その指には、原稿の書き過ぎからか、ワープロだこができていた。

手塚一郎——それが男の名であった。

手塚は、ぶよファンの間で、『教祖さま』として崇められている男である。

『ぶよぶよ』は最初、ファミコンのディスク版、しかも書き換え専用という、限られたメディアでしか発売されていなかった。実際にプレイできる環境にいた人は、それほど多くなかったはずである。

それを手塚が、人に会うたびに布教して回った。『ぶよぶよ』はおもしろいですよと。

さまざまに雑誌で、原稿を書きまくった。『ぶよぶよ』がおもしろいよと。

大地が激しく揺れた。

白いかすみ草のささった花瓶が、部屋の中央に置かれたテーブルの上を、カタカタと音をたてて踊った。

時間にして約一〇秒。

奇跡的にも、花瓶は倒れることなく、わずかの水をテーブルにまき散らしただけで、その舞いを終えた。

関東地方にしては、久方ぶりの大きな地震である。

震度四――

それは、窓際のベッドに身を預け、眠りの浅瀬をさまよっていた一人の男を目覚めさせるのに、十分すぎるほどの揺れであった。

ベッドから上半身を起こした男は、虚ろな眼差しで、枕元の目覚し時計を確認する。
(昼か)――

昨夜遅くまでゲームをやりつづけていたせい、どうにも頭がすっきりしない。

(今日は何か大切なことがあったような気がするんだが)――

原稿の締め切りでもないし、取材の予定が入っているわけでもない――いくつかの仮説を断片的に思い浮かべている男を、メガドライブにささった一本のゲーム・カートリッジが現実世界に引き戻した。

そのカートリッジの背の部分には、真つ赤な文字でこう書かれている。
ぶよぶよ――

男が、前日の深夜までプレイしていたゲームが、それであった。

カートリッジに視線をやった瞬間、男の表情が変わった。

目つきが、厳しくなった。

唇が、固く結ばれた。

「むんっ」

大きく伸びをすると、拳をぎゅっと握り、上半身の筋肉に力を入れた。

周囲の空気が、ゆらりと揺れたように見えた。

男の肉体の奥から、何かが外へ向かって放出されているかのようである。

「開いた時は来た――」

そう言うと、目を閉じた。

一分

二分

時間がゆっくりと経過していく。

その間、男の思考回路は、ものすごいスピードで回転をつづけていた。

昨夜の特訓を今一度、思い返しているのだった。

「理論はわかった。あとは、実戦で応用できるかどうかだ」

ひと呼吸の間をおいてから、言葉をつづける。

「究極ぶよ奥義――」

深く息を吐いた後、軽く跳ねるようにしてベッドから降りた。

そして、

「早くアキバへ向かわねば――」

つぶやきながら、手際よく、外出するための身支度を整えた。

(どういへばさっきの地震、「メガロ50」のデラックス・タイプで、おじやまぶよを降らされた時の椅子の震動に似ていたな)

女関をぐぐりぬけた時、ふとそんな考えが頭をもたげてきて、男は、くくつと笑った。

「メガロ50」とは、ゲーム・センターに置かれている、五〇インチのモニターを使った大型筐体のことである。そのデラックス・タイプに搭載された『ぶよぶよ』は、おじやまぶよを降らされたプレイヤーの椅子が、ガタガタと揺れるように設定されている。こと

がある。

その揺れが、昨夜の地震の揺れに似ていたと、そう感じて、男は笑ってしまったのだ。

唇に笑みが張りついたまま、駅へとつづく道を走ります。

赤。

黄。

緑。

紫。

走っている間も、男の頭の中で、見慣れた四色の「ぶよ」が、積み上がったては消え、

消えては積み上がり、を繰り返していた。

男の名は、山下 章。

ベーマガぶよら一審付二位の戦士であった。

■作／山下 章 ■絵／高橋政輝

バトル・オブ・ぶよぶよ

